



TINTENSTROM - Theater im Verborgenen

EDITION 2 Leela - Spiel des Lebens



INHALTSVERZEICHNIS

	Seite
Das ABENTEUER / ORAKEL / ROLLEN / CHANGEMAKER / PHILOSOPHISCHE KARTENSPIEL	4
SPIELANLEITUNGEN	7
ORAKEL/ROLLENSPIEL INDIVIDUELL	8
ORAKEL/ROLLENSPIEL IN GRUPPEN IM OFFENEN RAHMEN	8
ORAKEL/ROLLENSPIEL IN GRUPPEN IM OFFENEN RAHMEN DURCH 4 LEVEL	9
ORAKEL/ROLLENSPIEL MIT FESTGELEGTEN RAHMEN, Z.B. SPIELEABEND	13
ORAKEL/ROLLENSPIEL IN GRUPPEN MIT FESTGELEGTEN RAHMEN, Z.B. WORKSHOP	17
ORAKEL/ROLLENSPIEL FÜR THERAPEUTISCHE ANWENDUNGEN	17
ORAKEL/ROLLENSPIEL FÜR THEATER	18
ORAKEL/ROLLENSPIEL ALS INTERAKTIVES KUNSTPROJEKT	18
Die SPIELKARTEN	19
ABUNDANCE	19
AWARD FOR SPECIAL ACHIEVEMENT	20
BEAUTY	20
BIRTH	21
BLUES	21
BREAKTHROUGH	22
CHAOS, FLOW and IMPULSES	22
CONSCIOUSNESS	23
COURAGE	24
DEATH	25
DISCIPLINE, CONSISTENCY and RIGHT CHOICES	25
HUMOR	26
INTEGRATION	26
IN THE SHADOW OF CHRIST, BUDDHA, ETC.	27
JOY	28
LETTING GO	28
LOSER	29
LOVE	30
LUST	30
MAGIC	31
MAKE MISTAKES	32
OPENESS	32
PEACE	33
RENDEZVOUS	34
Role Play: ADVENTURER	34
Role Play: ALCHEMIST	35
Role Play: ALIEN	36
Role Play: ARTIST	36
Role Play: BAD GUY	37
Role Play: BAD INFLUENCE	37
Role Play: BIRD OF PARADISE	38



Role Play: CHILD	39
Role Play: DICTATOR	39
Role Play: DRUNKARD	40
Role Play: FOOL	41
Role Play, Guardian of the Dictator: DISTRACTION	41
Role Play, Guardian of the Dictator: DOUBT	42
Role Play, Guardian of the Dictator: EXPECTATION AND DISAPPOINTMENT	43
Role Play, Guardian of the Dictator: FEAR and CONTROL	44
Role Play, Guardian of the Dictator: GUILT, BLAME and SHAME	45
Role Play, Guardian of the Dictator: INTERPRETING, JUDGING and COMPARING	46
Role Play, Guardian of the Dictator: KNOWLEDGE	46
Role Play, Guardian of the Dictator: NOT YET	47
Role Play, Guardian of the Dictator: REMORSE	48
Role Play, Guardian of the Dictator: SERIOUSNESS	49
Role Play, Guardian of the Dictator: SLEEP	50
Role Play, Guardian of the Dictator: WORRY	50
Role Play: HANGED MAN	51
Role Play: HERMIT	52
Role Play: KING / QUEEN	52
Role Play: LOCAL / GUEST	53
Role Play: LUCIFER	53
Role Play: MALE, FEMALE, THIRD	54
Role Play: MNEMOSYNE	55
Role Play: NAPOLEON	56
Role Play: OLD AGE	56
Role Play: OUTSIDER	57
Role Play: PEGASUS; GOBLIN; FAIRY and CO.	57
Role Play: POWER ANIMAL	58
Role Play: REBEL	58
Role Play: SHADOW	59
Role Play: SHAMAN	60
Role Play: SHIVA	60
Role Play: SUPERHERO	61
Role Play: WARRIOR	62
Role Play: WEREWOLF	62
Role Play: WRITER	63
Role Play: YOURSELF	63
SILENCE	64
SURRENDER	64
SYNCHRONICITY	65
The STAR	66
The TOWER	66
The WORK	67
TRUST	68
WHAT DO I REALLY WANT?	68
WHAT IS THE MOST BEAUTIFUL WAY TO GIVE MY GIFT?	69
WHAT IS YOUR PASSION?	70
Briant Rokyta	70
Anhang	71
Legesysteme des Tarot	71



Möge Spiel in die Welt fließen, wie der Strom von Tinte, der die Karten gestaltete!

„Herzlichen Dank an all die Meister*innen, die offen durch das Leben gegangen sind und dadurch wunderbare Inspiration für TINTENSTROM wurden.“

Briant Rokyta

„TINTENSTROM - Theater im Verborgenen“ ist ein bisher noch nicht da gewesenes Spiel, das in unterschiedlichsten Bereichen verwendet wird. Überall dort, wo die Leichtigkeit des Spiels und die Intelligenz der Intuition gewünscht sind, findet TINTENSTROM ebenso Anwendung wie in Spieleabenden, Workshops, therapeutischen Settings oder künstlerischen Produktionen.

TINTENSTROM wurde bereits auf Festivals, Kongressen und Vernissagen gespielt. (2019: Gallery WestART Zürich; Art Gallery Vienna; Performance anlässlich der Eröffnung der Biennale di Venezia; Playfulnessfestival bei Rom; Science and Nonduality Kongress, Titignano Castle, Italien; Partycipation Festival und KunstMeetings im Museum am Bach - Kärnten und in der Galerie ‚Die Schöne‘ - Wien).

Das ABENTEUER / ORAKEL / ROLLEN / CHANGEMAKER / PHILOSOPHISCHE KARTENSPIEL

Das Spiel beginnt!

Das Leben ist ein Theater, indem wir bereits unsere Rollen in unnachahmlicher Perfektion spielen.

TINTENSTROM macht dieses allgegenwärtige Theater sichtbar. Die Spielkarten repräsentieren verschiedene Rollen und Aspekte eines Menschen, wie Kindsein, seinem*ihrem Stern zu folgen, Ablenkung, Mut, Zweifel, etc., eben Rollen und Aspekte, die Menschen in ihrem Alltag sowieso durchlaufen. Während sich dieses verborgene Theater im wirklichen Leben oft unbewusst und ernst vollzieht, ist es in TINTENSTROM Spiel.



Das ABENTEUERSPIEL

Spätestens wenn Peter Pan an deinem Fenster landet, ist klar, die Verlockungen des Abenteuers sind nicht mehr zu überhören. Das Drängen der Existenz lässt sich nicht länger ruhig stellen, es möchte erleben, sich das Gesicht bemalen und den Schritt wagen, den man noch nicht vorhersehen kann. TINTENSTROM bietet spielerische Möglichkeiten zu Abenteuern mit dir selbst und/oder anderen.

Das ORAKELSPIEL

TINTENSTROM ist eine zeitgenössische Adaption des klassischen Tarot. Zieht man eine Karte, betritt man das Orakel, welches für unvorhersehbare Wendungen und Blickwinkel sorgt und somit die funktionale Denkweise aufmischt. Lassen wir uns auf das Orakel ein, betreten wir ein intelligentes Universum, in dem alles miteinander verbunden ist, nicht unbedingt rational, eher spielerisch und kreativ, wie in einem verborgenen Theater. Wobei das Orakel nicht das 'Wunderding' ist, es ist nur ein Spiegel. Die Magie ist in dem Menschen, der sich darin erkennt. TINTENSTROM ist nicht ernst und bietet dennoch profunde Einsichten. Zufall? Ich denke nicht.

Das ROLLENSPIEL

Weil jedoch das Orakel seine Geheimnisse erst wirklich enthüllt, wenn man es lebt, ist TINTENSTROM auch ein Rollenspiel. Es besteht immer die Einladung, die Botschaften der Spielkarten nicht nur als ‚mentales Futter‘ zu sehen, sondern die Rollen und Aspekte auch wirklich zu verkörpern, ganz einzutauchen, die Verhaltensweisen der jeweiligen Rolle oder des Aspektes zu studieren: Wie bewegt sie sich? Was würde sie gerne essen? Wen begegnen? Die Empfehlung ist, an die Spielaufgaben wie ein*e Schauspieler*n heranzugehen, als würde man ein imaginäres oder reales Publikum überzeugen. Man spielt sein inneres Theater im Verborgenen oder sichtbar, je nach dem gewählten Setting.

Im Sein der einzelnen Rollen und Aspekte, erfährt man erst die 'Medizin' des Spiels, denn TINTENSTROM ist auch ein Changemaker - Spiel.



Das CHANGEMAKER SPIEL

Die Wurzel der Probleme unserer Gesellschaft ist in erster Linie die Beziehung des Menschen mit sich selbst. Jede*r Einzelne ist das Zünglein auf der Waage und entscheidet mit, wohin sich das Ganze bewegt. Wollen wir eine schönere Welt?

Das Orakel wie die Spielkarten und Spielaufgaben sind so aufgebaut, dass sie den*die Spieler*n vom konditionierten Verstand, vom Funktionsmodus, zum Ziel des Spiels, in das Kostbarste, in die Freiheit, in den Seinsmodus, begleiten. Doch nicht nur die Karten und Spielaufgaben, auch Begegnungen, Erfahrungen oder Beobachtungen aus dem realen Leben sind während des Spiels Hinweise. Achte auf die Zeichen. Zufall? Ich denke nicht.

Das PHILOSOPHISCHE SPIEL

„Ich machte keine einzige Entdeckung aufgrund rationalen Denkens.“

Albert Einstein

Gemäß den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen in der Erforschung der Quantenphysik müssen wir uns von unserem gewohnten Weltbild verabschieden. Die rationale Herangehensweise reicht nicht aus, um das neue Weltbild zu begreifen. Die Sprache des Orakels ermöglicht eine intuitive Kommunikation mit dem neuen, noch nicht klaren Verständnis unserer Existenz, in dem die Welt nicht bloß ein zu benützendes Ding, sondern ein lebender Organismus ist.

„Neues entsteht nicht durch den Intellekt, sondern durch den Spielinstinkt, der aus innerer Notwendigkeit agiert. Der kreative Geist spielt mit den Objekten, die er liebt.“

Carl Gustav Jung



Das KARTENSPIEL

Auch TINTENSTROM ist wie ein lebender Organismus, es hat keine starren Regeln, es entwickelt sich ständig weiter und die Spieler*innen haben die Möglichkeit, an diesem Gestaltungsprozess mitzuwirken.

Edition 1 ‚GNOTHI SEAUTON - Erkenne dich selbst‘ besteht aus 48 blauen Karten, während Edition 2 ‚LEELA - Spiel des Lebens‘ um rote Gegenspieler*innenkarten und goldene Trumpfkarten erweitert ist und somit insgesamt 78 Spielkarten umfasst.

Macht sich der*die Held*in des Spiels auf, das Kostbarste in sich zu entdecken, muss er*sie damit rechnen, mit Aufgaben und Gegenspieler*innen konfrontiert zu werden. Der*die Endgegner*in in Edition 2 ist der*die Dikator*in. Er*sie ist der personifizierte konditionierte Verstand, der um jeden Preis Macht, Sicherheit und Kontrolle erhalten will, um vor der Unberechenbarkeit des Lebens zu schützen. Dafür benützt er ein ausgeklügeltes System von Wächter*innen.

SPIELMÖGLICHKEITEN

Unter Spielanleitungen finden sich Vorschläge, wie TINTENSTROM gespielt werden kann, vom individuellen Orakelspiel, Orakelspiel in Gruppen in offenen Rahmen über Beispiele für Spieleabende und Workshops bis hin zur Verwendung im therapeutischen Setting oder in Kunst und Theater.

TINTENSTROM kann im beruflichen Sektor angewendet werden, von Teambuildingprozessen über Seminare bis zu Kongressen bietet die Intelligenz des Orakels und/oder Rollenspiels neue und kreative Perspektiven. Durch die Auswahl der Karten kann man den Bereich eingrenzen, in dem man spielen möchte.

TINTENSTROM hat sich auch im privaten Umfeld bewährt, sei es die Neugier, welche Karte man zieht und was dies mit der gegenwärtigen Situation zu tun haben könnte oder als Möglichkeit des spielerischen Austauschs untereinander.



Es wurde bisher bei Festivals, Parties und Vernissagen gespielt und kann überall wo Menschen zusammenkommen, als zusätzliche Spielebene bereichern.

SPIELANLEITUNGEN

ORAKEL/ROLLENSPIEL INDIVIDUELL

Beim individuellen Orakel/Rollenspiel sind die Spielmöglichkeiten ähnlich wie beim klassischen Tarot, man kann eine Tageskarte ziehen oder verschiedene Legesysteme zum Einsatz bringen (siehe Anhang), um dem Orakel entweder grundlegende Fragen zu stellen oder um - aus einem Moment der Stille heraus - eine Karte zu ziehen und zu sehen, ob der Aspekt oder die Rolle der Karte etwas mit der gegenwärtigen Lage zu tun hat oder einen anderen Zugang zu einer bestehenden Situation bietet. Die Antworten des Orakels haben nicht immer einen rationalen Bezug zur Frage, manchmal verweisen sie auf andere Aspekte, bieten ein Rollenspiel an oder stellen auch Gegenfragen wie ‚Was ist deine Leidenschaft?‘ Diese ‚Umwege‘ führen jedoch oft leichter zum Ziel, als bereits bekannte, neuronale Pfade, die man sonst geht.

Es besteht immer die Einladung, die Spielkarten nicht nur als ‚mentales Futter‘ zu sehen, sondern die Rollen und Aspekte auch wirklich zu verkörpern, an die Spielaufgaben wie Schauspieler*innen heranzugehen, ganz einzutauchen, wie um ein imaginäres Publikum zu überzeugen.

ORAKEL/ROLLENSPIEL IN GRUPPEN IM OFFENEN RAHMEN

Wo Menschen aus einem bestimmten Grund zusammenkommen (Party, Vernissage, Kongress, Festival, etc.), kann TINTENSTROM im offenen Rahmen gespielt werden. Es braucht dazu einen Orakeltisch und eine*n Spielleiter*in, der*die das Spiel erklärt, das Orakel betreut, Aufgaben bereitstellt und vor Gegenspieler*innen warnt. Die Spieler*innen können jederzeit in den Spielverlauf ein- oder aussteigen. Die Teilnehmer*innenzahl ist unbegrenzt und der Spielverlauf kann der Dauer der Veranstaltung angepasst werden. Diese Spielvariante läuft parallel zum Programm der eigentlichen Veranstaltung und beeinträchtigt diese nicht. Es wird lediglich eine 2. Ebene, eine Spielebene, ein ‚Theater im Verborgenen‘ eröffnet.



Das Spiel beginnt wie bei Orakel/Rollenspiel individuell, nur, dass in dieser Version mehrere Spieler*innen gleichzeitig am Start sind.

Diese Spielvariante kann man sowohl mit als auch ohne Interaktion der Spieler*innen durchführen. Ohne Interaktion dominiert der Selbsterkenntnisfaktor des Individuums.

Um Interaktion herbeizuführen, sollten die Spieler*innen sichtbare Zeichen tragen (eine mit Kluppe befestigte Spielkarte an der Kleidung, o. ä.) und bestimmte Spielaufgaben verteilt werden, die Begegnung ermöglichen. Zum Beispiel:

Die Spieler*innen dürfen einander kontaktieren, jedoch nur aus der eigenen Rolle oder aus dem jeweiligen Spielaspekt heraus. Sie können bestimmte Fragen stellen oder sich etwas zeigen ...

Eine Schminkstation wird bereitgestellt, bei der sich die Spieler*innen schminken und/oder verkleiden können, um besser in ihre Rollen zu schlüpfen.

Eine Kreativstation, (ein großes Stück Papier, Leinwand, Farben und Pinsel), bei der sich die Spieler*innen begegnen können, um einfach eine spontane Geste oder Bewegung darzustellen, oder um sich in ihren jeweiligen Rollen und Aspekten auszudrücken.

Man kann die Aufgaben an die örtlichen Gegebenheiten anpassen. So kann z. B. auch der Supermarkt, das Festivalgelände, etc. zur Bühne werden.

ORAKEL/ROLLENSPIEL IN GRUPPEN IM OFFENEN RAHMEN DURCH 4 LEVEL

Wie Orakel/Rollenspiel in Gruppen im offenen Rahmen, nur wird das Spiel durch zusätzliche Aufgaben und Gegenspieler*innen um 4 Level erweitert.

Level 1

Der*die Spieler*in zieht eine Karte, versetzt sich in die Rolle oder den Aspekt der Karte und spielt diesen für die Dauer des Spiels, versucht in den Schuhen dieser Rolle zu gehen, die Welt aus



dessen*deren Augen zu sehen. Wie bewegt er*sie sich? Was würde er*sie gerne essen? Schenk dir selbst freundliche Aufmerksamkeit, spür deinen Körper. Finde eine Spur von Mögen im Verkörpern der Rolle oder des Aspektes der Karte, die du gezogen hast. Was findest du cool daran? Finde das Mögen im Tun. Sobald man eine Spur von Mögen im Tun findet, landet man wie von selbst im Seinsmodus, im Herzen.

Es besteht die Möglichkeit, auch Gegenspieler*innen miteinzubeziehen. Der*die Gegenspieler*in im 1. Level ist Ablenkung. Wir leben in einer Gesellschaft, in der Ablenkung allgegenwärtig ist. Meistens bewegen wir uns in einem Arbeit-Essen-Unterhaltung-Schlafen Kreislauf. Kaum nähern wir uns einer tieferen Wahrheit, wirft etwas in uns ein Stöckchen in die Büsche und wir folgen der Ablenkung. Ablenkung möchte nicht, dass wir tiefer in das Spiel einsteigen.

Lässt man sich von der Spielaufgabe abbringen, hat der*die (entweder imaginäre und als Rolle verkörperte) Gegenspieler*in gewonnen und man wird selbst zum*r Gegenspieler*in. Enttarnt man eine*n Gegenspieler*in, steigt man in das nächste Level auf.

Level 2

Der*die Spieler*n zieht eine Karte, versetzt sich in die Rolle oder den Aspekt der Karte und spielt diesen für die Dauer des Spiels, versucht in den Schuhen dieser Rolle zu gehen, die Welt aus dessen*deren Augen zu sehen. Wie bewegt er*sie sich? Was würde er*sie gerne essen?

Im Level 2 geht es darum, deinen Impulsen zu folgen, anstatt der gewohnten Konditionierung. Entweder man führt Handlungen und Verhaltensweisen automatisch aus, so wie man sie immer tut, oder man folgt den Impulsen, die direkt aus der Lebendigkeit kommen. Verkörpere zuerst den Aspekt oder die Rolle der Karte, die du gezogen hast. Dann achte auf Impulse, möchtest du in Kontakt treten? Etwas trinken? Mal an die frische Luft? Sei neugierig! Lass dich von deinem Interesse führen. Wohin zieht es dich, wenn du dich nicht mehr kontrollierst?

Achte dabei auch auf den*die zweite*n Gegenspieler*in -Wissen: Sobald man glaubt, etwas zu wissen, seinen Namen zu kennen, wird es konzeptualisiert. Man sieht es nicht mehr als einzigartiges



Phänomen, sondern nur mehr als Gewohntes. Etwas zu wissen, vertreibt die Magie des direkten Erlebens.

Wenn du dich gar nicht erst auf das direkte Erleben der Impulse einlassen willst, weil du glaubst, den Ausgang der Handlung bereits zu kennen, hat diese*r Gegenspieler*in gewonnen. Lässt man sich von der Spielaufgabe abbringen, hat der*die (entweder imaginäre und als Rolle verkörperte) Gegenspieler*in gewonnen und man wird selbst zum*r Gegenspieler*in. Enttarnt man eine*n Gegenspieler*in, steigt man in das nächste Level auf.

Level 3

Der*die Spieler*in zieht eine Karte, versetzt sich in die Rolle oder den Aspekt der Karte und spielt diesen für die Dauer des Spiels, versucht in den Schuhen dieser Rolle zu gehen, die Welt aus dessen*deren Augen zu sehen. Wie bewegt er*sie sich? Was würde er*sie gerne essen?

Die Aufgabe im dritten Level ist, etwas zu tun, das du noch nie getan hast oder etwas auf eine Weise zu tun, wie du es noch nie getan hast. Lerne eine*n andere*n Spieler*in kennen, unterhalte dich mit einem Menschen anderer Herkunft, anderer Altersstufe, take a walk on the wild side! Wenn möglich, beziehe den Aspekt oder die Rolle der Karte, die du gezogen hast, mit ein.

Der*die Gegenspieler*in im 3. Level ist Angst und Kontrolle. Angst ist wie eine natürliche Grenze. Jedes Lebewesen wird damit konfrontiert, sollte es sein*ihr gewohntes Terrain verlassen wollen, um in etwas Neues aufzubrechen. Angst ist nur wie ein Alarmsignal, sollte es jedoch zur festen Grenze werden, verhindert sie natürliche Entwicklung, will nur am Gewohnten festhalten und über Kontrolle scheinbare Sicherheit erreichen.

Lässt man sich von der Spielaufgabe abbringen, hat der*die (entweder imaginäre und als Rolle verkörperte) Gegenspieler*in gewonnen und man wird selbst zum*r Gegenspieler*in. Enttarnt man eine*n Gegenspieler*in, steigt man in das nächste Level auf.



Level 4

Der*die Spieler*in zieht eine Karte, versetzt sich in die Rolle oder den Aspekt der Karte und spielt diesen für die Dauer des Spiels, versucht in den Schuhen dieser Rolle zu gehen, die Welt aus dessen*deren Augen zu sehen. Wie bewegt er*sie sich? Was würde er*sie gerne essen?

Du bist in einem Spiel, hier muss nichts ernst sein. Wenn sich etwas dennoch so anfühlt, steht dir der*die Gegenspieler*in ‚Ernsthaftigkeit‘ bereits gegenüber. Deine Spielaufgabe ist Leichtigkeit zu finden, beziehe dafür auch den Aspekt oder die Rolle deiner Karte mit ein. Wirkliche Leichtigkeit findet sich nicht im Wegschieben des Schwierigen, sondern in der tiefen Akzeptanz des Herzens, die weiß, dass sich Leben manchmal schwer anfühlt und dennoch damit zu tanzen beginnt.

Gegenspieler*in: *Ernsthaftigkeit*

Ein deutscher und ein österreichischer General unterhalten sich über den Ausgang einer Schlacht.

Der Deutsche: "Die Lage ist ernst, aber nicht hoffnungslos." Der Österreicher: "Die Lage ist hoffnungslos, aber nicht ernst." Im Spiel des Lebens möchte der*die Gegenspieler*in die Lage gerne wichtig, bedrohlich und ernst aussehen lassen und er*sie weiß, wie er*sie das anstellen muss ...

Für die Bewältigung dieser Übung erhältst du als Powerup den größten Preis des Spiels: Du hast alle Aufgaben bewältigt. Nun sieh in den Spiegel des Orakels, sieh in dich hinein und erkenne dich selbst, wie zum ersten Mal.

Es gibt bei TINTENSTROM keine guten oder schlechten Karten, alle Aspekte oder Rollen können sowohl konstruktiv als auch destruktiv wirken. Aspekte sind nur dann Gegenspieler*innen, solange sie noch keine Freunde sind. Ablenkung ist ein Freund, solange sie offen in Zeiten ohne Ziel genossen wird. Wissen kann Erkenntnisqualität mit sich bringen und durch Illusionen schneiden. Kontrolle vergewissert sich, ob etwas bestmöglich vollbracht wurde und Ernsthaftigkeit verhilft dazu, etwas oder jemanden die nötige Aufmerksamkeit zu geben.

Während du die Aufgabe erledigst, mach ein Selfie oder lass dich fotografieren oder finde einen anderen Beweis, der belegt, dass du die Aufgabe gemacht hast. Geh mit dem Beweis zum Orakel und frage nach dem nächsten Level.



Man kann sich auch andere Powerups einfallen lassen, die Spieler*innen für bewältigte Aufgaben erhalten, z.B. eine zusätzliche Karte ziehen, bestimmte Trumpfkarten verteilen, wie Courage, Vertrauen, etc. oder sich einen Moment für sich selbst nehmen, wo man - sozusagen als Belohnung - etwas macht, das einem freut.

ORAKEL/ROLLENSPIEL MIT FESTGELEGTEM RAHMEN, Z.B. SPIELEABEND.

Hier wird TINTENSTROM mit Regeln und Drehbuch gespielt, mit einer bestimmten Anzahl Spieler*innen und mit ausgewählten Karten gespielt, wobei blaue und rote Karten ausgeglichen verteilt sein sollten, um von einem fairen Kräfteverhältnis auszugehen. Jede*r Spieler*in bekommt zu Beginn eine Rollenkarte und drei Aspektkarten (z.B. Rolle: Superhero und Aspekte: Peace, Humor und Consciousness), wobei sie nicht wissen, welche Rollen oder Aspekte die anderen Spieler*innen haben.

Der*die SpielerIn hat zuerst die Aufgabe, sich mit der Rolle und ihren Möglichkeiten (Aspekten) auseinanderzusetzen und sie so gut es geht, zu verkörpern. Vor Beginn des Spiels kann man sich die Beschreibungen der Rollen und Aspekte durchlesen.

Der*die Spielerleiter*in liest der Gruppe die Beschreibung der Welt und den Beginn der Geschichte vor, in der gespielt wird:

Spielwelt: LABYRINTH

Die Handlung spielt hauptsächlich in einem unterirdischen Höhlensystem. Eine Gruppe Spieler*innen erwacht in diesem Labyrinth und sucht den Ausgang. Die Spielwelt wird von einer*m alles kontrollierenden Diktator*in und ihren Wächter*innen beherrscht.

Spielgeschichte: DIKTATUR

Die Spieler*innen haben die Aufgabe sich im Team von der Diktatur in die Freiheit zu bewegen. Die Gruppe trifft in unterirdischen Gängen in drei Runden drei verschiedene Wächter*innen des Diktators und zum Schluß auch den*die Diktator*in persönlich (Die drei Wächter*innenkarten werden vorher ausgewählt). Die Wächter*innen und der*die Diktator*in werden von Mitspieler*innen oder von der*dem Spielerleiter*in verkörpert.



Die Aufgabe der Gruppe ist, gemeinsam - in ihren jeweiligen Rollen und Aspekten - den Wächter*innen zu begegnen und sie als Verbündete zu gewinnen. Die Gruppe kann erst weitergehen, wenn sie erfolgreich war, wenn nicht, gewinnt der*die Diktator*in. In den Reihen der Gruppe kann sich auch ein*e oder mehrere heimliche Wächter*innen befinden und versuchen zu sabotieren. Gelingt es ihnen ein anderes Gruppenmitglied zu täuschen, wird auch diese Person ein*e heimliche Wächter*in, (durch ein vorher ausgemachtes, verdecktes Signal). Werden die heimlichen Wächter*innen enttarnt, helfen sie der Gruppe bei ihren Aufgaben.

Das Spiel ist zu Ende, wenn der*die Diktator*in auch als Verbündete gewonnen wurde, erst dann kommt die Gruppe aus dem Labyrinth wieder an die Oberfläche.

Ausufernde Diskussionen sind willkommen.

Wie bei *Diktatur* wird auch *Der tibetische Tempel* mit einer bestimmten Anzahl Spieler*innen und ausgewählten Karten gespielt, wobei blaue und rote Karten ausgeglichen verteilt sein sollten, um von einem fairen Kräfteverhältnis auszugehen. Jede*r Spieler*in bekommt zu Beginn eine Rollenkarte und drei Aspektkarten (z.B. Rolle: Superhero und Aspekte: Peace, Humor und Consciousness), wobei sie nicht wissen, welche Rollen oder Aspekte die anderen Spieler*innen haben.

Der*die SpielerIn hat zuerst die Aufgabe, sich mit der Rolle und ihren Möglichkeiten (Aspekten) auseinanderzusetzen und sie so gut es geht, zu verkörpern. Vor Beginn des Spiels kann man sich die Beschreibungen der Rollen und Aspekte durchlesen.

Der*die Spielerleiter*in liest der Gruppe die Beschreibung der Welt und den Beginn der Geschichte vor, in der gespielt wird:

Spielwelt: DER TIBETISCHE TEMPEL

In den mystischen Regionen Tibets steht ein Tempel, der als Mittelpunkt des Universums gilt. Die Spieler*innen versammeln sich am Dach des Tempels wohl wissend, dass in dem Gebäude unter ihnen zahllose Zimmer mit diversen Gottheiten und Dämonen im flackernden Halbdunkel des spärlichen Butterlampenlichts beherbergt sind.

Am Eingang der Treppe, die nach unten führt, steht zwar eine Warnung in Stein gemeißelt, die jedoch von keinen der Spieler*innen gelesen werden kann, weil keine*r tibetisch spricht.



Spielgeschichte: OM MANI PADME HUM- Der Diamant im Lotus

Die Spieler*innen sind alle an einen Punkt in ihrem Leben angelangt, an dem sie etwas über sich selbst erfahren wollen und bereit sind, dafür hinab in den Tempel zu steigen.

Die Spielaufgabe ist, (Erkenntnis) Diamanten zu gewinnen, den man sich in die Tasche stecken und mitnehmen kann. (Im Spiel symbolisiert durch Flusskiesel, o.ä.)

Der*die Spielleiter*in deckt eine Karte für das erste Zimmer auf (Gött*in oder Dämon*in) und die Spieler*innen haben die Möglichkeit mit ihren jeweiligen Rollen oder Aspekten einen

Erkenntnisgewinn in Bezug zur Karte und damit auch einen Diamanten zu erhalten. Dafür müssen sie den anderen Spieler*innen glaubhaft eine Erkenntnis erzählen oder pantomimisch darstellen.

Wann es der*die Spielleiter*in für richtig erachtet, ertönt ein Gong (oder anderes akustisches Signal), das Spiel hält an und Trumpfkarten werden an die Spieler*innen ausgegeben, welche ihnen in der nächsten Runde behilflich sein können.

In jeder Runde wird ein neues Zimmer geöffnet, das jeweils eine Verkörperung (Gött*in oder Dämon*in) einer menschlichen Eigenschaft beherbergt.

Der tibetische Tempel oder Diktatur sind zwei Möglichkeiten TINTENSTROM mit Regeln und Drehbuch zu spielen, wobei auch gerne weitere Welten oder Geschichten kreiert werden können.

Der Orakel/Rollenspieleffekt von TINTENSTROM kann mit vielerlei Arten bereits bestehender Spiele kombiniert werden. Hier zwei Beispiele:

TINTENSTROM meets Vision-Quest und Land-Art

Das ist eine naheliegende Spielvariante, weil es auch bei Vision-Quest darum geht, sich selbst besser kennenzulernen und dadurch das Spiel des Lebens leichter meistern zu können. Der*die Held*in verlässt ihre gewohnte Umgebung und begibt sich auf eine Reise ins Unbekannte, wo er*sie verschiedene neue Herausforderungen (Quests) zu meistern hat. Stellt er*sie sich diesen Prüfungen, wird er*sie reich belohnt mit innerer Kraft, Bewusstsein und Klarheit.

Das Orakel wird hier noch durch den Spiegel der Natur erweitert. Zuerst ziehen die Spieler*innen jeweils vier Karten, die verschiedene Aufgabenstellungen beinhalten: Die 1. Karte steht für die



Ausgangssituation, die 2. Karte für Intention, die 3. Karte für das Loslassen von Altem und die 4. Karte steht für das Neue.

Die Spieler*innen entdecken zuerst die Qualität und jeweilige Aufgabenstellung der Karte, spielen sie für sich durch und gehen dann damit in die Natur, um einen Gegenstand oder eine Beobachtung zu finden, der/die für die jeweilige Rolle oder den Aspekt stimmig ist. Dieser Vorgang wiederholt sich für jede der vier Karten.

Die Spieler*innen stimmen sich zuerst auf die Karten ein und dann auf die Natur. Es empfiehlt sich zuerst einen Moment der Stille, des Lauschens in der Natur zu finden und sich von dem, was einem anzieht, führen zu lassen.

Die Spieler*innen sammeln Naturgegenstände oder Beobachtungen und stellen diese entweder in einem gemeinsamen Land-Art Projekt dar, (Mandala, Skulptur, etc.) oder reihen sie wie in einer Ausstellung auf, wobei die einzelnen Spieler*innen im Anschluss kurz ihre Quest anhand des Gegenstandes/Beobachtung präsentieren.

TINTENSTROM meets Improtheater

„spielend ein anderer sein“

S.A. Warwitz und A. Rudolf

Hier wird frei assoziiert und spontan agiert. Das Orakel verteilt Rollen und Aspekte an eine bestimmte Anzahl von Spieler*innen und daraus entwickeln sich Geschichten mit den Mitteln des Improtheaters.

TINTENSTROM Café

Mehrere Gruppen zwischen 3-5 Spieler*innen, jede*r Spieler*in zieht eine Karte. Jede Kleingruppe lässt sich anhand der erhaltenen Rollen und Aspekte der Karten ein Improtheaterstück einfallen. (Mit Bewegung, Stimme, Verkleidung, Schminke, etc.) und spielt das den anderen Gruppen vor.

Entweder sollen die Zuschauer*innen erraten, welche Rollen gespielt wurden. (Pro Spieler*in gibt es drei Wahlmöglichkeiten, eine davon ist richtig.) oder je zwei Gruppen tauschen sich aus, was jede*r in seiner*ihrer Rolle erlebt hat und was die anderen darin gesehen haben.



ORAKEL/ROLLENSPIEL IN GRUPPEN MIT FESTGELEGTE RAHMEN, Z.B. WORKSHOP

In diesem Setting gibt es eine begrenzte Teilnehmer*innenanzahl, einen festgelegten Ort und eine gewisse Dauer. Im Zentrum ist das Orakel, die Teilnehmer*innen ziehen Karten und nehmen die Aspekte oder Rollen mit in einen offenen Ablauf mit mehreren Stationen aus kreativen Elementen. Die Elemente können sein: Tanz/Bewegung, Poesie/Schreiben, Malen/Zeichnen und Körperbemalung.

Spielaufgabe 1: Finde heraus, was dein Spielcharakter gerne tun würde. Es geht darum, eine Spur von Mögen im Moment des Tuns zu finden.

Spielaufgabe 2: Folge Impulsen. Impulse kommen direkt aus unserer Lebendigkeit, jedes Tier richtet seine Handlungen nach Impulsen. Tiere überlegen nicht, sie folgen ihren Impulsen und können dadurch auch gar nichts richtig oder falsch machen. Auch Menschen haben diese Fähigkeit, allerdings wird sie durch die Möglichkeit der Wahl beeinflusst, welche auf vorherige Erfahrungen beruht. Oft werden Impulse durch Überlegungen beschnitten, was auf Kosten der Lebendigkeit geht.

Die Teilnehmer*innen haben ca. eine Stunde Zeit mit ihren Spielcharakter die verschiedenen Stationen aufzusuchen, sich von ihrer Freude führen zu lassen und Impulsen nachzugehen.

Danach können die Erfahrungen zuerst in Kleingruppen und dann in der großen Gruppe ausgetauscht werden.

ORAKEL/ROLLENSPIEL FÜR THERAPEUTISCHE ANWENDUNGEN

TINTENSTROM kommt aus dem kunsttherapeutischen Bereich. In der kunsttherapeutischen Arbeit - hauptsächlich in der Psychosomatik - wurde klar, dass viele Probleme unserer Zeit auf überpersönliche Dynamiken zurückzuführen sind, wie Ausbeutung der Lebendigkeit zugunsten der Wirtschaft, Leistungsgesellschaft versus Kreativität, etc. Die Auswirkungen davon betreffen das Individuum: Freude und Motivation gehen verloren, Schlafstörungen und Selbstwertthematiken entstehen, ein konstruktiver Umgang mit herausfordernden Gefühle ist gefragt und Sinnfragen stellen sich ein. Jede*r Einzelne ist aufgerufen, in sich die Weichen für ein schöneres Leben zu stellen.



TINTENSTROM bedient sich bei den Gesetzen von Spiel, Kunst und Kreativität, um die geheimen Wege aufzuzeigen, die aus dem Funktionszwang in das direkte Erleben führen und hat somit eine therapeutische Komponente.

Den interessierten Therapeut*innen steht frei, wie sie das Orakel am besten in den therapeutischen Alltag bringen. Ob man einfach zwischendurch eine Karte zieht, um intuitive Prozesse miteinzubeziehen, das Spiel in bestehende Gruppenübungen integriert (siehe WORKSHOP), oder mit therapeutischem Rollenspiel arbeitet.

ORAKEL/ROLLENSPIEL FÜR THEATER

Die Schauspieler*innen lassen das Stück und/oder ihr eigenes Spiel vom Orakel entwickeln. Das Orakel liefert Inspiration und überraschende Wendungen für dramaturgische Handlungsabläufe oder Choreografien auf der Bühne und lässt das 'menschliche Theater' sichtbar werden.

ORAKEL/ROLLENSPIEL ALS INTERAKTIVES KUNSTPROJEKT

TINTENSTROM - Theater im Verborgenen kommt aus der Kunst, es ist auch ein interaktives Kunstprojekt, das in verschiedenen Settings mittels Installation und Performances in Szene gesetzt wird.

Das Spiel ist bestens geeignet für Personen ab 14 Jahren.

TINTENSTROM ist ein Spiel, es ist nicht die absolute Wahrheit.

Du kannst das Spiel jederzeit beenden und selbst entscheiden, wie weit du dich einlassen magst.

Im Internet unter www.briantrokyta.com befindet sich ein Link zu einem interaktiven Doc, in dem man gerne seine*ihre Wünsche, Ideen, Anregungen oder Erfahrungen bezüglich des Spiels einbringen kann. Dein Beitrag ist willkommen! Kreative Entwicklungen sind spielerisch und spannend. Man betritt eine Welt, die sich erst nach und nach erschließt. Möge dich die Magie des Spiels leiten!

Mögen Dir die Karten Freude bringen!



DIE SPIELKARTEN

Die Karten verkörpern gewisse Rollen oder Aspekte des menschlichen Lebens. Es besteht immer die Aufforderung, ganz einzutauchen und sie zu verkörpern, 'in den Schuhen der Rolle oder des Aspekts zu gehen', weil erst dann das Spiel lebendig wird und seine Magie wirken kann. Darüber hinaus braucht es die Fähigkeit, zu sehen, wie der Aspekt oder die Rolle zu einem passen. So kann z.B. die Karte 'Local/Guest' verschieden gedeutet werden. Sie kann sich auf einen örtlichen Aspekt, auf einen Beziehungsaspekt oder auf eine innere Qualität beziehen. Jemand kann sowohl in seinem*ihrem Land, wie in einer Partnerschaft oder seinem*ihren 'Mann*Frau-sein' entweder 'zu Hause' oder Gast sein. Es besteht bei jeder Karte die Möglichkeit, sie gemäß der jeweiligen eigenen Situation zu sehen.

ABUNDANCE / FÜLLE

Wir leben auf einem Planeten der Fülle, erfahren jedoch oftmals Mangel. Wir haben ein Wirtschaftssystem geschaffen, das Mangel, Wettkampf und Angst erzeugt.

Achte während der gesamten Dauer des Spiels auf die Fülle. Für jede geschlossene Tür öffnen sich unzählige neue.

Leben verschenkt sich an sich selbst. Mit dieser Erkenntnis ändert sich die unbewusste Grundstruktur des Egos, welche auf dem Prinzip des Mangels basiert. Ego hat nie genug, kann keinen Frieden finden - höchstens ganz kurz, wenn gerade ein Ziel erreicht wurde. Immer fehlt etwas oder ist noch nicht so, wie es sein sollte ...

Ego will etwas. Es spannt sich in seinem Wollen an und hat gleichzeitig Angst es nicht zu bekommen. Dieser Vorgang ist anstrengend und nicht wirklich mit dem Leben verbunden. Loslassen und Vertrauen stärkt die Verbundenheit und bereitet einen empfänglichen Schoss ...

Leben verschenkt sich und möchte sich weiterhin endlos verschenken. Wir sind inniger Teil davon. Das, was wir brauchen, möchte uns bereits aus der Fülle zufließen, wie der Frühling, der sich an ein Dorf lehnt. Diese Großzügigkeit ist ansteckend, sie lädt uns ein, auch einander mit großzügigen Augen zu betrachten ...



AWARD FOR SPECIAL ACHIEVEMENTS / AUSZEICHNUNG FÜR BESONDERE LEISTUNGEN

Du bist weit gereist bis hierher. Du warst großartig, besserginge es nicht! Hier ist deine Auszeichnung. Du kannst dich erstmal auf deinen Lorbeeren ausruhen.

Verdienste gehören gewürdigt. Angesichts der Tatsache, dass du nicht wusstest, worauf du dich in deiner Lebensreise einlässt, hast du dich erstaunlich gut geschlagen. Es gab keine Bedienungsanleitungen, wie du vom Kind zum Erwachsenen wirst und du musstest immer wieder mit scheinbar unlösbaren, paradoxen Aufgaben zurechtkommen ...

Kaum jemand konnte sehen, was du alles getragen hast. Du bist so oft für deine Wahrheit eingestanden, hast empfindliche Verluste verkraftet, hast deinen Mut verloren und ihn wieder gefunden, bist gefallen und wieder aufgestanden, hast dich verirrt und wieder heimgefunden ...

Hier ist dein längst verdienter Anerkennungspreis! Sei dir aufrichtiger Bewunderung bewusst, für dein bisheriges Lebenskunstwerk. Es ist beispiellos, einzigartig und voll wunderschöner Wendungen. Bravo, Bravo! (Applaus) ...

BEAUTY / SCHÖNHEIT

Schönheit ist in der Mitte der Bewegung, in der Qualität der Berührung. Wirkliche Schönheit schreckt weder vor dem Hellen noch vor dem Dunklen zurück. Sie ist in der Reise unserer Lebensbahnen, im Gewinnen, wie im Verlieren. Halt Ausschau nach Schönheit, sie ist der Sinn des Lebens.

Schönheit entsteht überall dort, wo man aufrecht stehenbleibt und hinsieht. Egal, was solch ein Blick erkennt, weckt eine tiefe Schönheit, die ins Staunen versetzt ...

Dieselbe Begebenheit, die der konditionierte Verstand ablehnen würde, weil er sie nicht wirklich versteht, wird - im stillen Blick - von Schönheit begleitet ...

Schönheit tanzt um den wahren Grund der Dinge. Sie ist dein Schild und dein Schwert. Ihre



Gegenwart überzeugt in der Sekunde, sie transformiert und heilt ...

BIRTH / GEBURT

Jeden Moment wird etwas Neues geboren. Entweder man lebt im bisher Bekannten, in dem Schubladendenken von gestern, oder man erlebt die Welt jetzt neu, wie zum ersten Mal. Tauche in den gegenwärtigen Moment mit allen Sinnen. Geh ganz zum Einfachsten, zum Anfang. Du bist. Geh von hier deine ersten Schritte.

Solange etwas nur als Idee existiert, ist es noch im Vorgeburtlichen. Bringt man es zur Welt, beginnt eine Zusammenarbeit mit der Welt. Ein Ringen mit Material, eine Auseinandersetzung mit Herausforderungen und Triumphen. Die Reise beginnt, in der etwas sich selbst werden möchte ...

Etwas Neues, Echtes bahnt sich seinen Weg. Schon seit den ersten Schritten der Menschheit taucht es auf, schaut einem an, mit einem Blick, der an die Knochen rührt, der einem zu erkennen scheint ...

Das Neue kommt aus der Tiefe des Lebens, mit einer Berührung so vertraut wie nichts anderes, Schönheit mit sich zerrend, tröstend in der Wunde und wild, wenn sie Marionettenschnüre der Gewohnheit durchtrennt und alte Panzerungen abschüttelt ...

BLUES

Wenn der Blues sein heftiges Lied spielt, weich nicht aus, es läuft nichts verkehrt. Geh ganz rein. Manchmal ist das Dunkel der Nacht das Einzige, das dich wirklich macht. Wenn der Blues seine wilde Flöte spielt, weißt du, es ist nur der Atem der heftigen Götter. Heul den Mond an, mach deine Kunst.

Manchmal klopfen ungebetene Gäste an unsere Tür: Mutlosigkeit. Hoffnungslosigkeit. Hilflosigkeit. Kraftlosigkeit. Eine Schwere sitzt auf der Brust, die uns kaum hochkommen lässt. Es ist mal wieder soweit, der Blues spielt seinen heftigen Song ...

Die Tendenz zur Ablenkung ist groß. Der konditionierte, bewertende Verstand möchte die Tür nicht öffnen, er fällt in das Geheul ein und gibt fatale Ratschläge: Etwas läuft hier ganz verkehrt. Jemand ist schuld! Man selbst hat etwas falsch gemacht, sonst wäre das nicht so, etc ...



Das Herz - jenseits von richtig und falsch - ahnungslos, öffnet die Tür und lässt die ungeliebten Kinder herein. Es hält den Raum für sie, bewirtet sie und lässt sie da sein, solange sie wollen. Die Gäste entspannen sich und bringen ihre Gastgeschenke ...

BREAKTHROUGH / DURCHBRUCH

"Du weißt, der Tag zerstört die Nacht. Nacht teilt den Tag. Versuchte zu rennen. Versuchte sich zu verstecken. Breche durch, zu der anderen Seite. Yeah."

"Machte die Szene, von Woche zu Woche, Tag zu Tag, Stunde zu Stunde, das Tor ist klar, tief und weit, brich durch auf die andere Seite."

The Doors

Auf der gewohnten Seite ist man scheinbar in Sicherheit. Man weiß, in etwa, was passieren wird, man kennt das schon alles. Gewohnheit hat seine Vorteile: Man muss sich nicht von früh bis spät der Gefährlichkeit des Lebens stellen. Dummerweise ist es eine Falle. Gewohnheit ist ein Feind der Lebendigkeit ...

Wir bleiben auf der sicheren Seite und sehnen uns insgeheim nach der anderen, der wilden Seite. Wenn wir unseren Grenzen begegnen mit etwas Abenteuerbereitschaft, kann es gut sein, dass in unseren Systemen der Alarm losgeht, die alten Stimmen uns in Träumen und Ängsten warnen ...

Doch wir gehen weiter, lassen uns nicht abschrecken und dabei lösen sich die Grenzen sanft, unbemerkt und die Überraschung beginnt: Die andere Seite ist lebendig, viel lebendiger als das Gewohnte und sie freut sich schon sehr auf uns ...

CHAOS, FLOW AND IMPULSE / CHAOS, FLOW UND IMPULSE

"Alles in allem ist Chaos wie normales Leben, nur schneller."

John Britton

Man kann in eine chaotische Wirklichkeit keine Ordnung bringen. Finden wir aus dem Chaos der Möglichkeiten das, womit wir am liebsten tanzen und vergessen damit die Zeit.



Unsere eigene Natur bringt uns ganz natürlich in einen Flow, indem wir unseren Impulsen folgen, ohne darüber nachzudenken. Das, was uns anzieht, ist das Richtige ...

"Finde einen Weg auszudrücken, was dich bewegt."

Mihaly Csikszentmihalyi

Wirklichkeit ist chaotisch. Oft sind zu viele Eindrücke auf einmal. Man kann sie nicht strukturieren oder kontrollieren, aber man kann den Flow im Chaos finden. Die nächstbeste Welle aus dem Chaos, die dir Freude machen würde, lädt dich bereits ein. Wir sind selten glücklicher, als wenn wir etwas tun, dass wir mögen ...

Den natürlichen Impulsen zu folgen ist der Eingang in den Flow. Mit dem zu tanzen, dass gerade aus der eigenen Natur auftaucht. Kein Tier denkt über seine Handlungen nach, sondern folgt fraglos den Impulsen des Augenblicks, aus denen der Flow entsteht ...

Im Flow zu sein, bedeutet im Moment mit einer Aktivität verschmolzen zu sein. Der konditionierte Verstand steigt aus. Die Zeit verschwindet. Jede Aktion, Bewegung oder Gedanke folgt unvermeidlich dem vorangegangenen, als würde man Jazz spielen ...

CONSCIOUSNESS / BEWUSSTSEIN

Bewusstsein existiert einfach. ICH BIN DAS ICH BIN. Etwas im Universum hat zum ersten Mal "Ich bin" gesagt. Seither wurde es millionenfach von unterschiedlichsten Wesen wiederholt. Bewusstsein braucht nichts und ist immer hier, immer neu. Wir alle schwimmen im großen Unbekannten. Begegne es für die Dauer des Spiels.

Bewusstsein ist direkte Erfahrung. 'Etwas' bemerkt, benutzt die Sinne, ist einfach anwesend, ohne woanders hin zu wollen. Es ist wie die erste Schicht, die Mutter allen Erlebens, immer neu. Diese erste Schicht, das direkte Leben, ist so allgegenwärtig, selbstverständlich und klar, dass sie einfach übersehen wird ...



Danach kommt die zweite Schicht: die Interpretation des direkten Erlebens. Man hat es schon erlebt, also kennt man es. Man kennt den Mond und den Baum und den Partner und sich selbst und behandelt alles gewohnheitsmäßig.

Es entsteht eine Welt in der Welt, die wie durch einem Bann vom direkten Leben getrennt ist, die persönlich ist, problematisch und bald leblos wird ...

Es fällt einem nicht mehr auf, dass man auf einem sich drehenden Gestirn steht, dass man atmet und die Existenz eine nie endenwollende, kindliche, berührende Leidenschaft für sich selbst hegt und immer gegenwärtig ist, im direkten Erleben ...

COURAGE / MUT

"Das ist letztlich der einzige Mut, der von uns verlangt ist: der Mut, den eigenartigsten, ungewöhnlichsten, unerklärlichsten Erfahrungen zu begegnen, auf die wir treffen." R.M. Rilke
Sei achtsam, was alles in dir auftaucht. Es braucht Mut und Freundlichkeit, deine menschliche Natur in allen ihren Aspekten zu erlauben und willkommen zu heißen.

Schon seltsam, man hat eine Idee, etwas inspiriert einem, etwas fühlt sich cool und stimmig an. Der Drang das zu verwirklichen stellt sich ein, man will etwas geben und bald kommen die ersten Schatten, die meinen, das könnte aber auch alles ein Blödsinn sein und was bekommt man dafür?

Herz und Verstand. Das eine will in der Offenheit bleiben, das andere möchte sich verschließen. Mut und Zweifel. Das eine möchte frei wie in den ersten Tagen leben, das andere hat zu viel Schreckliches erlebt. Es ist wie bei "Game of Thrones": Die Kinder des Waldes (Ureinwohner) haben die weißen Wanderer (die ärgsten Monster) selbst erschaffen, weil sie nicht den Mut hatten, sich in ihrer nackten Unschuld der realen oder eingebildeten Bedrohung zu stellen ...

Leben verlangt Mut, Sicherheit hat ihren Preis. Nähern wir uns der ungeschützten, paradisischen Ursprünglichkeit - kommen die Monster aus dem Schatten. Was wir uns zur Sicherheit schufen, warnt nun, nicht weiterzugehen, empfiehlt dringend, in der Komfortzone zu bleiben. Dennoch weiterzugehen, erfordert den Mut, sich der realen oder eingebildeten Bedrohung und den Monstern zu stellen. Der Preis der Sicherheit ist Unlebendigkeit. Der Preis der Lebendigkeit ist Mut ...



DEATH / TOD

"In einer Welt, wo der Tod der Jäger ist, da ist keine Zeit für Reue oder Zweifel. Da ist nur Zeit für Entscheidungen." Don Juan Matus

Der Tod hat die unangenehme Aufgabe darauf hinzuweisen, wenn etwas bereits vergangen ist und es Zeit ist, zu neuen Ufern aufzubrechen.

Jede dieser Spielkarten entstammt einem Tod. Solange die Maschine des Egos läuft, entsteht nichts wirklich Neues, höchstens etwas Originelles, dass sich aus bereits da gewesenem zusammensetzt. Wenn die Maschine stoppt, kommt das einem Tode gleich, all die Bilder und Wünsche lösen sich auf, die Triebkraft des Wollens erlischt, das Nichts gähnt einem entgegen ...

Am Grund des Egos bewacht der Tod wie ein Pförtner den ewigen Brunnen. Wenn man stirbt, bevor man stirbt, gebiert sich das Namenlose. Das Neue drängt in die Welt, ungewohnt, sperrig vielleicht und oft verkannt findet es seinen Weg wie ein Blatt aus dem Zweig ...

Mit dem Tod als Freund sind Verluste zwar schon auch traurig oder ärgerlich, öffnen letztlich jedoch nur neue Türen. Mit dem Tod als Freund stehen alle Wege offen. Mit dem Tod als Freund beginnt erst Leben ...

DISCIPLINE, CONSISTENCY AND RIGHT CHOICES / DISZIPLIN, BESTÄNDIGKEIT UND RICHTIGE ENTSCHEIDUNGEN

Im Grunde wissen wir alle, was gut für uns wäre. Wir entscheiden uns jedoch oftmals dagegen, insgeheim glauben wir unser Licht nicht ertragen zu können und sabotieren es ...

Wir wissen, wie wir uns selbst glücklich machen können und was es dafür braucht. Richtige Entscheidungen sind die Basis für ein gelungenes Leben ...

Wenn du einen neuen Bereich oder eine neue Fähigkeit für dich erobern magst, braucht es Disziplin. Disziplin ist die Fähigkeit, das Trägheitsmoment zu überwinden und sich mit der Kraft des Willens für seine Ziele einzusetzen ...



Wenn der*die Liebende, dem*der Geliebten nahe sein möchte, braucht es dazu vor allem Beständigkeit. Sich nicht davon abbringen zu lassen und immer wieder dran zu bleiben ...

Treffen wir die falschen Entscheidungen - einfach aus Gewohnheit - oder weil es gerade als das Einfachste erscheint, würden wir stecken bleiben. Richtige Entscheidungen unterstützen uns, dafür zu gehen, was wir tief im Inneren als wahr erkennen.

HUMOR

"Jedes Ding hat drei Seiten, eine positive, eine negative und eine komische."

Karl Valentin

Humor ist, sich der Unzulänglichkeit der menschlichen Existenz bewusst zu sein. Humor stellt sich fast unmittelbar ein, wenn man die gegenwärtige Situation bemerkt und beschließt, sie nicht so ernst zu nehmen.

Wenn wir uns an Großes heranwagen, jedoch auf dem Weg dahin über unsere Schnürsenkel stolpern, dann kommt Humor ins Spiel. Wenn wir 10-mal den Hund wegscheuchen, der nicht kapieren will, dass er nicht erwünscht ist und er kommt immer wieder getrappelt, sieht das irgendwann einfach komisch aus ...

Humor ist sicher eine der wesentlichsten Kräfte im Universum. Ihm wohnt eine Zauberkraft inne. Der konditionierte Verstand neigt dazu, Dinge wichtig und ernst zu nehmen, er kennt eher Ironie und Sarkasmus als Humor. Über dieselbe Situation könnte man jedoch auch 'von Herzen lachen' ...

Lachen entwaffnet den schlimmsten Gegner, bringt Leichtigkeit und frischen Mut. Eine Situation kann hoffnungslos sein, aber sie muss nicht ernst sein. Wie schon Karl Valentin sagte: "Man soll die Dinge nicht so tragisch nehmen, wie sie sind."

INTEGRATION

Weil es nicht werten kann, besitzt das Herz die unglaubliche Kapazität wirklich alles zu integrieren. Und das ist auch gut so, denn alle Dinge wollen ins Herz.



Integration kann nur bedingungslos funktionieren. Jedes Mal, wenn es uns gelingt, etwas wirklich zu integrieren, fallen wir in den köstlichen Grund des Seins.

Das Füllhorn des Lebens bietet ständig neue Situationen, Erfahrungen und Begegnungen, die aus dem Inneren wie aus dem Außen auftauchen. Manche davon sind uns willkommen. Andere, die nicht unserem Lebensplan entsprechen, oder dem Bild, das wir von uns selbst haben, nicht ...

Je nachdem, ob wir uns in einer freundlichen oder feindlichen Grundhaltung dem Leben gegenüber befinden, interpretieren wir, was das Leben uns bringt. In einem feindlichen Universum dominiert Kampf. Dem psychologischen Verstand fällt Integration schwer, weil er aus dem Grundgefühl der Trennung entstanden ist ...

Integration ist ein konstruktives Prinzip, es geht von einer freundlichen Grundhaltung des Herzens aus. Jedes Mal, wenn es uns gelingt, etwas von Herzen zu integrieren - gerade auch bei herausfordernden Dingen - haben wir einen Feind weniger, wachsen ein Stück mehr in unsere Kraft und in die Ganzheit eines freundlichen Universums ...

IN THE SHADOW OF CHRIST, BUDDHA, ETC. / IM SCHATTEN CHRISTI, BUDDHA, ETC:

Das ist das Ende der Suche. Im tiefblauen Schatten von etwas Heiligem fehlt nichts mehr. Suche einen Ort, der dir heilig ist, setze dich in dessen Nähe und ruhe dich aus.

Suche einen Ort auf, der dir heilig ist. Es kann ein Ort in der Natur sein, ein Kraftort, ein Platz, an dem man die Sterne sieht, ein Tempel, ein Ort, an dem du etwas Besonderes erlebt hast, den du liebst, an dem Gemeinschaft besonders spürbar ist, etc.

Es genügt nicht, einen Ort zu finden, den du bloß magst, er sollte etwas mehr für dich sein, ein Ort, an dem du die Anwesenheit von etwas Größerem als dir selbst spürst. Erst dann kannst du dich fallen lassen ...

Das System entspannt sich erst in Gegenwart des Staunens. Also begib dich in den Schatten von



etwas, vor dem du dich verbeugst, was auch immer das für dich ist, setz dich in dessen Nähe und ruh dich aus ...

JOY / FREUDE

"Freude ist nicht die Exstase des Augenblicks, sondern die Glut, die dem Sein innewohnt."

Erich Fromm

Finde eine irgendeine Kleinigkeit und probiere sie zu mögen. Die Welt stirbt langsam, wenn man sie bloß als Mittel zum Zweck benützt. Sie wird lebendig, wenn man der Freude folgt. Man ehrt das Leben, wenn man es wertschätzt.

Wirkliche Freude ist nicht innerhalb der Persönlichkeit zu finden, sie ist eine Qualität des Seins. Man ist so an seine Persönlichkeit gewöhnt, dass man die Glut der Freude vergessen hat, die dem bloßen Sein innewohnt ...

Die Persönlichkeit möchte sie gerne festhalten, besitzen, doch wie jede wesentliche Qualität entzieht sich Freude solch Annäherung und bleibt frei. Freude lädt ein, jeder noch so kleine Funken davon führt direkt zu ihrer Quelle.

Man kann Freude nicht haben, aber man kann sie direkt sein in ihrem zu Hause - jenseits der Persönlichkeit - als würde die Musik von Rossini aus der Erde steigen bis hoch in dynamisch vorüberziehende Wolken ...

LETTING GO / LOSLASSEN

"Sich gehen zu lassen. Sich fließen zu lassen, ist die einzige Art zu sein."

Ane Brun

Es braucht Mut, um sich dem Fluss des Lebens anzuvertrauen.

Und es braucht auch eine gewisse Neugier, um vom Fahrersitz auf den Beifahrersitz zu wechseln, die Kontrolle aufzugeben und sich überraschen zu lassen.



Immer wieder baut sich mentale Spannung auf, etwas retten zu wollen oder auf die Reihe kriegen zu müssen. Die Dinge geschehen dann vielleicht so, wie wir das wollten, dennoch fehlt die Eleganz, die Verbindung ...

Es braucht den Moment des Loslassens und des Erlebens wie etwas aus dem Käfig tritt, gelöst und lebendig, wie von selbst sich einreicht in den Fluss der Dinge ...

Lassen wir uns los, erleben wir den Zauber unseres Selbst. Wie es den Pinsel in die Farbe taucht oder Eis isst, wie es bebt, wie es tanzt und liebt und träumt ...

LOSER

"Wenn du willst, dass Gott lacht, erzähl ihm von deinen Plänen"

Woody Allen

Du hast gerade den Kürzeren gezogen. Ein deutliches Zeichen, dass nicht immer alles nach deinem Plan geht. Es ist OK, sich total zu verlieren! Das Universum arbeitet schon an einem Plan B. Manchmal ist es nötig sich ganz zu verlieren, um zu sehen, worum es wirklich geht.

Der*die Loser*in erlaubt sich, verloren zu haben, verloren zu sein und entdeckt erst dadurch das Wertvollste, das er*sie im Gewinnen zu finden glaubte. Der Schatz ist oft im 'Unbedeutenden' vergraben und wird in der Jagd nach dem 'Bedeutenden' übersehen ...

Im Sich-Verzehren liegt dasselbe Gold wie im Sattsein. Die Sonne senkt sich in den Horizont, ob wir uns unbesiegbar fühlen oder ob ein trauernder Wind um innere Ruinen streift ...

Der*die LoserIn befindet sich in Gesellschaft der Gestrandeten, der Gefallenen, der Engel mit gebrochenen Flügel, deren Existenz von einer Schönheit gesegnet ist, die kein*e Gewinner*in kennt

...



LOVE / LIEBE

"Es ist Unsinn, sagt die Vernunft. Es ist, was es ist, sagt die Liebe. Es ist dumm, sagt die Vorsicht. Es ist, was es ist, sagt die Liebe. Es ist unmöglich, sagt die Erfahrung. Es ist, was es ist, sagt die Liebe."

Erich Fried

Die Liebe ist immer dort zu finden, wo etwas oder jemand sein darf, wie er/sie/es ist. Für die Dauer des Spiels lasse jedes Detail so sein, wie es ist.

"Es kann ja alles von Liebe getrieben sein, wie Mark Rothkos Farben."

Liebe ist wohl das am meisten missbrauchte Wort. Viel zu oft wird es damit verwechselt, etwas oder jemand haben zu wollen. Sobald auch nur die kleinste Bedingung an sie geknüpft wird, ist es bereits nicht mehr Liebe ...

Um das Wort wieder aussprechen zu können, genügt jedoch ein kurzes Eintauchen in ihr lebendiges Reich. Schon im Beginn der Bewegung aus dem Vertriebenen hin zu ihr lockert sich das Wünschen, Wollen und Manipulieren und etwas wie Angekommensein stellt sich ein. Du fällst wie Schnee zur Erde ...

Wie von selbst ziehen uns die Gewalten des Lebens hin zum Gesicht der Angst oder hierher zum Gesicht der Liebe, mit ihren Augen älter als Sterne, das von tiefer Verbundenheit und Freiheit spricht. Ein Tag ohne Liebe hat etwas Verlorenes, egal wieviel man geschafft hat. Sie zu finden, bedeutet dich zu finden ...

LUST

Lust entlockt Stöhnen und verzerrt Gesichter. Lust möchte Erfüllung, sie treibt die Wesen einander in die Arme und ist doch so viel mehr als die Bilder, die wir davon im Kopf hüten. Lust möchte zeichnen, tanzen, kosten, leben.

Spür die Lust, die dir der Wind ins Ohr flüstert, während er über deine Haut streicht. Spür das nackte Feuer der funkelnden Sterne und feiere es, in deinen Schritten und Taten.



"Alle Lust will Ewigkeit."

Friedrich Nietzsche

Der Morgen schiebt lustvoll die Sonne empor. Das Gras wächst in völliger Hingabe, benetzt vom Tau, sanft und heftig liebkost vom Wind. Die Blüte des Birnenbaums lockt alles heran, was Flügel hat und kriechen kann. Dieser Duft vermag es, alles andere vergessen zu lassen ...

Die Nacht bricht herein, wie eine Geliebte und jedes Wesen kennt tief innewohnend sein Verlangen und sein Ziel. Lust lockt dich an ihren tiefen Brunnen, lässt dich wie trunken um sie kreisen, will ewig von deiner Schale trinken, will sich mit einem Versprechen tief verströmen ...

Die Lust lässt uns das Leben in vollen Zügen genießen. Wenn du diese Karte gezogen hast, geht es um Lebensfreude, Vitalität und Sexualität. Die Lust sieht in das Maul der Gefahr, in den Schatten des Todes, wie in die Quelle allen Lebens mit einer Kraft, die tiefe Freude kennt ...

MAGIC / MAGIE

Entweder erlebt man die Welt durch die Ratio oder man findet die geheimen Eingänge zur ihrer Magie. Man kann über nüchterne Erde gehen, oder auf der versteinerten Haut eines uralten Reptils wandern. Manchmal ist es die Langsamkeit, manchmal das Staunen, welches einem in den Bann der Magie des Seins trägt. Halte nach Magie Ausschau und sie wird dich finden.

Magie ist das steinalte Reich jenseits der Grenzen der Vernunft. Die eleganteste Art, die Grenze zu passieren, ist Freundschaft mit den Wächtern zu schließen: Erlaube, zum Beispiel dem*der Wächter*in ‚Angst‘, dein Begleiter zu sein und du wirst kaum bemerken, dass du die Grenze bereits überschritten hast ...

Indigene Völker hatten seit jeher Kontakt mit diesem Reich. Noch bevor der Herrschaft der Vernunft, bewegten sie sich sanft durch die Pflanzen und unter Sternen, wie zwischen Boten, mitten in einem Geheimnis ...



Ziehst du diese Karte, ruft dich der Kern des alten Geheimnisses zu sich. Folge der Intuition, dem Stern im Nichtwissen - jenseits von dem, was du glaubst, zu kennen - wie der Minotaurus, der sich an der Hand eines blinden Mädchens führen lässt ...

MAKE MISTAKES / MACH FEHLER

Sich zu erlauben, Fehler zu machen, bedeutet sich zu erlauben, Mensch zu sein. Fehler zu machen, befreit vor fiktiven, perfekten Vorstellungen über sich selbst und die Welt und bringt saftiges Verzeihen: Es ist, wie es ist.

Also, mach Fehler, mach alles falsch, sei ganz verkehrt, sei eine wandelnde Katastrophe! Es machts nichts, so oft wir auch fallen, wir fallen immer wieder in die Liebe.

"Fürchte keine Fehler, es gibt keine."

Miles Davis

Wenn man offen ist und verfügbar und auf sein* ihr Leben zurückblickt, kann man sehen, wie perfekt man geführt wurde, wie unglaublich akkurat Dinge passiert sind, um einen genau dahin zu bringen, wo man jetzt ist. Es macht einen Unterschied, ob man glaubt, man müsse sich sehr anstrengen, um ES zu schaffen oder man erkennt die Exzellenz der Führung ...

Wir müssen die Erfahrungen machen, wegen derer wir hier sind und wir müssen Fehler machen, um herauszufinden, warum wir hier sind, was wirklich für uns ist und was nicht. Um das zu tun, was wir wirklich wollen, müssen wir Fehler machen dürfen, sonst würden wir es nie wagen, wir hätten zu viel Angst etwas falsch zu machen ...

DIESE Freiheit, zu tun, wonach das Herz verlangt und zu wissen, man kann dabei gar nichts falsch machen, denn ALLES führt uns, vor allem unsere Fehler ...

OPENNESS

Offen und verfügbar zu sein, die Stille zu ertragen ohne wegzudriften, bereitet den Grund für authentische Wahrnehmung.



Anwesenheit, die bereit ist, wirkt anziehend. Leben fließt in ein offenes Herz, wie Wasser in eine Vertiefung und bringt alles, was nötig ist, mit sich.

Du würdest gerne an die Tür der Götter klopfen? Du hättest gerne ein paar Antworten? Mit Wollen alleine kann man die köstlichsten Türen nicht öffnen, ja manchmal verschließen sie sich dann nur umso fester ...

Was kann man also tun, wenn die Strategien des Verstandes - wie Manipulation, Klagen und Drohen - nicht weiter helfen? Was bleibt, ist eine Bewegung des Herzens, die den Vorteil hat, dass man sie tun kann: Offenheit bedeutet, das Leben hereinzufließen zu lassen, gerade dann, wenn wir uns verschließen wollen, selbst wenn es Zeuge inneren Desasters wird ...

Sich in seiner*ihrer Offenheit zu zeigen, bringt Schönheit ins Spiel. Wenn du dich zeigst, halten die Götter den Atem an. Die Geheimnisse des Lebens können sich deinem offenen Herzen nicht verschließen. Das schaffen sie einfach nicht. Nichts ist verführerischer als ein offenes Herz ...

PEACE / FRIEDE

*Woran erkennt man jemand, der Frieden gefunden hat? Es ist jemand, der*die das Messer fallen gelassen hat, das er*sie gegen sich und andere richtet.*

Finde, für die Dauer des Spiels Frieden damit, wie du bist und wie andere sind.

Manchmal schließt Ego das Geschäft. Die Rollläden fahren runter. Das "Geschlossen" - Schild hängt an der Tür. Das Wünschen und Tun will nicht mehr. Es schließt die Augen und Frieden breitet sich aus wie ein Duft in der Nacht ...

Etwas in uns will Frieden, hat das Ego zur Ruhe geschickt und die Leiter ans Fenster gelehnt. Nun wagt es sich kaum, zu bewegen, mag das mächtige Sanfte ja nicht stören. Kann selbst nur still sein, in der Kühle der Nacht ...



Nichts, wirklich nichts, will mehr etwas. Der alte Mond legt die Wolken schlafen, wie seit tausenden Jahren überall auf der Welt. Geräusche treten aus dem Verborgenen und die Welt rückt näher, bis du ihren Atem riechst ...

RENDEZVOUS

Arrangiere eine schöne Begegnung mit dir Selbst. Wähle einen besonderen Ort. Sei offen, verfügbar und wisse: Du wirst nicht so schnell wieder so jemand Besonderen treffen. Vielleicht hast Du darüber hinaus auch noch Lust auf eine schöne Begegnung mit jemand anderen? Schau nach der Schönheit in dir und dem anderen, sodass sie sich zeigen kann.

Diese Karte kann man ruhig so romantisch auffassen, wie sie klingt. Wenn du sie gezogen hast, ziehe ein Rendezvous mit dir selbst in Betracht. Wähle dafür eine Umgebung, die dir gefällt und genügend Zeit, für was auch immer entstehen mag ...

Wie schon Buddha meinte: 'Worauf man seine/ihre Aufmerksamkeit richtet, wird lebendig.' Schenke dir selbst freundliche Aufmerksamkeit. Finde heraus, was du magst und geh dem nach. Wage es, etwas Neues zu entdecken ...

Vielleicht hast du nach dem ersten Rendezvous ja Lust auf mehr? Verbringe die ersten Male nur mit dir selbst, versuche, dich gut kennenzulernen. Vielleicht möchtest du danach auch jemand anderen treffen?

Role Play: ADVENTURER / ABENTEURER*IN

Leben hält einiges für dich bereit, verlockende Möglichkeiten erwarten dich. Es ist deine Entscheidung, ob du auf deinen persönlichen Berg klettern magst, oder nicht.

Abenteuer sind oft anstrengend und herausfordernd, an der Grenze des Machbaren und doch erfährt man hier - wie sonst kaum irgendwo - was es bedeutet, Mensch zu sein.

Ob man sich bedrückt fühlt oder inspiriert, ängstlich oder triumphierend, arm oder reich, Freiheit erhebt sich in den Dingen, wie ein Phönix, wenn alles sein darf, wie es ist ...



Man braucht schon Abenteuergeist, um seinen persönlichen Berg zu erklimmen. Man wird den Weg verlieren, man wird nicht wissen, wie man ihn wieder finden soll und findet ihn, beim dennoch Gehen ...

Ein anderes Wort für Abenteuer ist Möglichkeiten. Neue Möglichkeiten sind aufregend und beängstigend. Es gibt so viel, wovon man sich fürchten kann. Wählen wir lieber Aufregung, lässt uns den Weg dennoch gehen ...

Role Play: ALCHEMIST / ALCHEMIST*IN

*Ein*e Alchemist*in lebt in einer Welt ohne Grenzen. Alles ist möglich. In ihm*ihr ist das Wissen verborgen, mit dem jede Erfahrung zu Gold werden kann.*

"... In der Höhle, die du fürchtest zu betreten, liegt der Schatz, den du suchst."

Joseph Campbell

Der*die Alchimist*in verwandelt Unedles in Gold. Das verweist auf das Potenzial des Menschen, alte Anteile wie Scham, Schuld, Einsamkeit, Sorgen oder Versagen, nicht loszuwerden, sondern zu verwandeln. Es ist dies eine Möglichkeit, die inneren Schatztruhen zu öffnen ...

Üblicherweise möchte man eigene unliebsame Anteile einfach nicht mehr haben, man flüchtet in gewohnheitsmäßiges Denken, in Ablenkung und unbewusstes Verhalten. Dadurch verlässt man sich selbst und intensiviert das Leid. Gerade diese Anteile - die das Leben uns anvertraut - sind das 'Rohmaterial' für Transformation, meist gehen sie schon einher mit nötigem Druck und Temperatur ...

Der*die Alchimist*in weiß, Erlösung von menschlichen Leid findet nicht in der Zukunft statt und wird auch nicht durch Anstrengung oder Opfer erreicht, sondern entsteht in dem Moment, in dem man aufrichtig sich selbst zuwendet, wenn man sich gerade am nötigsten braucht. Diese Alchemie öffnet von selbst den Schatz im Herzen ...



Role Play: ALIEN

*Der*die Außerirdische betrachtet das Leben auf unserem Planeten aus einem völlig anderen Blickwinkel. Es ist dies eine ähnliche Perspektive, als würde man die Welt zum ersten Mal sehen.*

"Sie sind nicht von der Welt, wie auch ich nicht von der Welt bin."

(Johannes 17:13-16)

Das Alien empfindet die Welt von einem ganz von außen kommenden Blickpunkt, es nimmt sie im Glänzen ihrer Essenz wahr. Es sieht im Fluss die Masse glitzernder Flüssigkeit, die träge ihre Bahn durch die Zeit schiebt und in den Möwen geflügelte Wesen die darüber kreisen, wie Teile einer schier endlosen Spieluhr ...

Die Welt verrät sich dem Alien über ihre Geräusche. Im Lauschen - bevor es sich versieht - kennt es alle ihre schamlosen, derben und unglaublich zarten Geheimnisse ...

Das Alien ist gleichzeitig verführt von der Welt, lebt jedoch nicht selbstverständlich in ihr. Es taucht durch die Sinne ein und bleibt auch jenseits davon. Es ist zu verliebt in die Welt, um wieder ganz nach Hause zu wollen, und bleibt doch nur Besucher in ihr ...

Role Play: ARTIST / KÜNSTLER*IN

*Künstler*innen sind gestaltende Wesen. Sie gestalten ihr Werk, ihre Umgebung, wie ihr Leben.*

"Letztlich sind alle Fragen der Menschheit, Fragen der Gestaltung."

J. Beuys

Künstler*innen leben in einer anderen Welt. Sie halten sich eher in intuitiven, als in logischen Bereichen auf. Sie lernen, die Welt spielerisch zu verstehen. Sie finden Wege auf denen sie sich ihrem Heiligen Gral nähern: dem Wesentlichen, immer Neuen ...

Kreative Menschen werden von der Intelligenz des Lebens benutzt, um Evolution voranzutreiben. Sie sind, wie Gefäße durch die das Neue zur Welt kommt. Sie greifen in das noch Unbekannte und kommen zurück mit Händen voll Schätzen ...



Dabei sind sie jedoch weder Genies noch besonders speziell, sondern eher wie Erfüllungsgehilfen des Lebens. Sie machen sich zu einem Instrument, indem sie ihrer Leidenschaft folgen. Sie lieben es von diesem unmöglichen Orchester bespielt zu werden ...

Role Play: BAD GUY

*Der*die Bad Guy ist unangepasst, kümmert sich nicht um konditioniertes Verhalten und Scheinmoral. Er*sie ist Pirat seines*ihres Herzens.*

Die Qualität des*der Bad Guys wird vor allem dann gebraucht, wenn es unmöglich ist, noch länger der Moral und den Werten einer Gesellschaft zu entsprechen, die hauptsächlich von Angst und Kontrolle geprägt sind ...

Dem*der Bad Guy bleibt nichts anderes übrig, als seiner*ihrer eigenen inneren Stimme und deren Wahrheit zu vertrauen und sich somit fast zwangsläufig außerhalb der Zone zu bewegen, die diese Gesellschaft als 'richtig' erachtet ...

Er*sie wird dadurch zum Bad Guy und mit der Einsamkeit der Außenseiterrolle konfrontiert, bleibt sich jedoch treu und verkauft sich nicht an falsches Entsprechen, um einer zweifelhaften Sicherheit willen ...

Falls du diese Karte als Gegenspieler*inkarte spielst, folge - nach besten Wissen und Gewissen - deinem eigenen Regeln. Wenn du eine*n Mitspieler*in überzeugst, wird er*sie auch zum*r Gegenspieler*in. Wenn er*sie dich enttarnt, bekommt er*sie eine Trumpfkarte.

Role Play: BAD INFLUENCE / SCHLECHTER EINFLUSS

Wir wissen genau, was gut für uns wäre, was uns in unsere Kraft und Schönheit bringen würde, dennoch entscheiden wir uns oft für Dinge und Verhalten, die uns auf den Holzweg bringen. Bad Influence verführt uns dazu, die Dinge mal nicht so ernst zu nehmen und von den verbotenen Früchten zu naschen, was durchaus manchmal als die beste Idee ist. Gehe in den Schuhen dieser Rolle und sieh, wie sie dir passt.



Der schlechte Einfluss stellt dir verschiedene Dinge oder Möglichkeiten vor, um dich vom 'rechten Weg' abzubringen. Der schlechte Einfluss bietet dir eine Zigarette an oder schlägt dir vor schwarz zu fahren ...

Er ermutigt dich 'auf die schiefe Bahn zu geraten', mal 'alle fünf gerade sein zu lassen'. Das kann dich sowohl in Schwierigkeiten bringen, als auch erleichternd und hilfreich sein, vor allem, wenn der 'rechte Weg' zur knöchernen Pflicht geworden ist ...

Auch der schlechte Einfluss ist ein*e Wächter*in des*der Diktator*in. Auf der einen Schulter flüstert dir der Engel ins Ohr, auf der anderen der Teufel, doch nichts davon ist wahr. Sei wachsam, gehe deinen Weg durch die Wächter*innen der Matrix, der einzig wirkliche Ort, ist deine stille, freundliche Anwesenheit ...

Falls du diese Karte als Gegenspieler*inkarte spielst, übe deinen schlechten Einfluss auf die Spieler*innen - nach besten Wissen und Gewissen - aus. Wenn du eine*n Mitspieler*in überzeugst, wird er*sie auch zum*r Gegenspieler*in. Wenn er*sie dich enttarnt, bekommt er*sie eine Trumpfkarte.

Role Play: BIRD OF PARADISE / PARADIESVOGEL

Der Paradiesvogel steht für das, wohin Du Dich entwickelst und was Du Dir noch nicht mal in Deinen kühnsten Träumen vorstellen kannst. Finde den wunderbaren Teil in dir und beginne ihn zu leben.

Egal, worin oder als was du geboren bist, du kannst deiner Sehnsucht folgen. Vielleicht erfüllt dich weder die eine noch die andere Art, dein Leben zu leben? Nimm das, was dich nicht erfüllen kann, als Zeichen deinem Stern zu folgen ...

Geh zurück zum Anfang, zu deinem stillen Gesicht, jenseits dessen, was du als deine Welt kennst. Was zieht dich an, was ruft dich? Bereite dich vor, eine zweite Geburt zu erleben, den Tod deiner alten Welt und die Geburt einer Neuen ...



Einer solchen Wiedergeburt geht oftmals eine Krise vorher, der Kokon wird dem Schmetterling unerträglich, bevor er schlüpft. Im Bauch des Wals konnte sich Jonah nicht vorstellen, wie es sein wird, neu und eigentlich zur Welt zu kommen. Flüchte nicht in Gewohntes, dein Abenteuer beginnt ...

Role Play: CHILD / KIND

Das Kind steht für Unschuld und Neubeginn. Es erlebt die Welt direkt ohne mentale Konzepte. Ihm wohnt der Zauber des Anfangs inne.

Wenn heftige Geschichten durch den Kopf wehen, verbunden mit entsprechenden Gefühlen, wenn sich die Welt der Konditionierung so richtig aufbäumt, bleibt nur die vehemente Entscheidung ganz bei sich zu sein, den Spuk vorüberziehen zu lassen, still mit der Unschuld eines Kindes im tosenden Sturm zu stehen ...

Ohne es zu wissen, tanzt das Kind mit den Göttern. Im Nichtwissen frei, umfungen von Holunderduft, entführt von Pinsel und Farben, zutiefst empört von Ungerechtigkeit, vom Geheimnis berührt, vom Augenblick geküsst ...

Eins mit Impulsen und Gesten, so tapfer in den Gewalten, hungrig nach Erfahrungen, triffst du das Kind nicht mit Konzepten, sondern nur im Sein, im direkten Erleben. Hier wartet es - allzeit zum Spiel bereit - auf deine Aufmerksamkeit ...

Role Play: DICTATOR / DIKTATOR*IN

Die Sehnsucht nach Macht war schon immer da. Wir alle kennen - mehr oder weniger - die Tendenz zu kontrollieren und zu dominieren, um endlich Sicherheit und Bedeutung zu finden.

*Doch die Anstrengung, dem unberechenbaren, wilden Leben die eigenen Vorstellungen aufzuzwingen, ist kaum zu ertragen. Diktator*innen wünschen sich insgeheim Erlösung von der Bürde.*

Der konditionierte Verstand ist unglaublich trickreich. Er ist die Summe aller menschlichen Erfahrungen. Von Anfang an hat er Daten gesammelt, um überleben zu sichern. Diese



Sicherheitsprogramme sollten uns dienlich sein, haben jedoch eine mittlerweile eine diktatorische Dimension erreicht ...

Der*die Diktator*in muss um jeden Preis ihre Macht aufrecht erhalten, denn Leben ist unberechenbar, wild, gefährlich und ohne diese Sicherheitsprogramme würde alles zusammenbrechen. Der Nachteil der Sicherheitsprogramme liegt auf der Hand: Sie machen unlebendig. Und der*die Diktator*in ist bereits müde, es ist eine gewaltige Anstrengung, das Leben kontrollieren zu wollen ...

Der konditionierte Verstand benützt seine Wächter*innen, um sicherzugehen, dass sich das Individuum nicht zu weit in die Freiheit bewegt und verwendet dafür sämtliche Tricks. Dein Leben in seiner Kraft und Schönheit zu leben, ist allerdings dein Geburtsgeschenk, es ist zu deiner Verfügung ...

Falls du diese Karte als Gegenspieler*innenkarte spielst, übe - nach besten Wissen und Gewissen – Macht im Spiel aus. Wenn du jemanden täuscht, wird diese*r Mitspieler*in auch zum*r Gegenspieler*in. Wenn er*sie dich enttarnt, bekommt er*sie eine Trumpfkarte.

Role Play: DRUNKARD / TRUNKENBOLD*IN

„Komm, das Haus der Hoffnung ist auf Sand gebaut: Bringt Wein, denn das Gewebe des Lebens ist schwach wie der Wind.“

Hafiz

Dank sei Dionysos, dem Gott des Weins, der Ekstase. Apollo in Ehren, doch reicht Vernunft nicht aus, sie vertrocknet oft an den Gestaden der Lebendigkeit. Auf unterschiedliche Art hat uns die Natur schon immer Rausch angeboten ...

Der*die Trunkenbold*in lässt sich gehen, taumelt vielleicht auch mal, feiert, im Ballsaal des Lebens. Im Rausch, ganz wach, wächst Mondlicht auf den Dingen. In der Trunkenheit kann singen dir gelingen ...



"Komm herein, mein Lieber, von dieser rauen Welt, die einen Steinregen auf dein zartes Gesicht niederprasseln ließ. Unser Trinkspruch: ein Hoch auf die Tapferkeit einer jeden Seele! Bring all deinen Wein mit auf diesen wunderbaren Tisch, der Erde. Teilen wir! Sollte dein Weinkeller leer sein, so könnte dieses ganze Universum für immer von meinem trinken."

Hafiz

Role Play: FOOL / NÄRR*IN

*Ein*e Närr*in zu sein, bedeutet in seiner*ihrer 'jungen' Kraft zu sein. Vielleicht noch, ohne der Erfahrung der Konsequenz zu sein, doch voll Unschuld und der Magie des ersten Schrittes.*

In Indien werden Narren mit Heiligen gleichgesetzt, denn sie leben in der Unschuld des Kindes. Verliert sich der*die Närr*in im Wogen der Gräser, dann nur, weil er*sie so direkt erlebt. Verirrt er*sie sich in den Strahlen der Sonne, dann nur, weil er*sie ganz aufgeht in dem, was er*sie sieht ...

Vergisst er*sie sich im Gezwitscher der Vögel, dann nur, weil er*sie ursächlich Teil davon ist, weil dasselbe Lied auch in ihm*ihr spielt.

Der*die Närr*in ist vielleicht kein*e gute*r Kampfgefährte*in im Ringen um Macht und Ansehen, er*sie besitzt jedoch bereits den größten Schatz: die Reinheit des Herzens ...

Wenn du diese Karte gezogen hast, geht es um Orientierung: Ist das Erreichen deiner Pläne dein Ziel? Ist die Erfüllung deiner Wünsche dein Glück? Was ist dir wirklich wichtig? Wem oder was dienst du? Wo suchst du deinen Schatz?

Role Play, Guardian of the Dictator: DISTRACTION / ABLENKUNG

Wir haben eine Gesellschaft voller Ablenkung geschaffen. Es ist so einfach, von einer zur anderen zu schweben. Ablenkungen machen Spaß, aber ohne die Kunst, von Zeit zu Zeit anzuhalten, verlieren wir uns leicht.

Ablenkungen lassen uns nach einer Weile unerfüllt zurück. Dieses Gefühl der nagenden Unzufriedenheit ist ein Signal, aufzuwachen und herauszufinden, was wirklich ist. Lass dich während des Spiels nicht ablenken!



Ablenkungen sind überall. Kaum findet man in sich die Bereitschaft, dafür zu gehen, was wirklich wesentlich ist, ist die nächste Ablenkung bereits sehr verführerisch präsent ...

Diese*r Wächter*in wendet all sein*ihr können auf, um nur ja keine Lücke entstehen zu lassen, die dich das Netz der Illusion erkennen lassen würde. Sobald du daraus aufwachen würdest, wirft er ein Stöckchen in die Büsche und du folgst dem Geräusch zurück in die Trance ...

Um gut weiterzugehen, wirst du die Qualitäten des*der Krieger*in brauchen, die klar unterscheidet, was wesentlich ist und was nicht, was du wirklich brauchst und was nicht ...

Falls du diese Karte als Gegenspieler*innenkarte spielst, lenke die Spieler*innen - nach besten Wissen und Gewissen - ab. Wenn es dir gelingt, wird diese*r Mitspieler*in auch zum*r Gegenspieler*in. Wenn er*sie dich enttarnt, bekommt er*sie eine Trumpfkarte.

Role Play, Guardian of the Dictator: DOUBT / ZWEIFEL

*Wie alle Wächter*innen des*r Diktator*in kann auch 'Zweifel' mittels Gedanken, Gefühlen und körperlichen Symptomen eine Realität kreieren, die sich sehr überzeugend echt anfühlt.*

Auch bei 'Zweifel' ist man gefordert, dieser fiktiven Realität keinen Glauben zu schenken, sondern wach und präsent zu bleiben und dafür zu gehen, was man tief im Inneren als wahr erkennt.

„Der, der ohne Zweifel ist, ist das wirkliche Du. Finde heraus, wer dieses wirkliche Du ist und konzentriere dich darauf.“

Ramana Maharshi

Sobald etwas guten Mutes beginnt, tauchen über kurz oder lang Zweifel auf. Zweifel sind nur Gedanken und doch können sie den*die Hochseiltänzer*in stracheln lassen. Es ist sinnlos, sich mit Zweifeln herumzuschlagen, es ist wie ein Kampf mit Geistern ...

Sie zu bemerken, ihre Natur zu erkennen und ihren lähmenden Einflüsterungen nicht zu folgen, macht Sinn. Wobei das Bemerken schon der wesentlichste Schritt ist, denn sie entfalten ihre Macht



nur im Unbewussten. Meist bemerkt man es erst, wenn bereits alles sinnlos erscheint und man sich angesichts dessen hilflos fühlt ...

Zweifel sind Wächter*innen des*r Diktator*in, die ihre Opfer binden. Sie sollen die Ordnung der alten Muster aufrecht erhalten. Es geht nur darum, ob man ihnen glaubt, oder nicht. Wer sagt, dass du gebunden bist? Und wer, dass du es nicht bist? Wer gibt dir die Erlaubnis, frei zu sein?

Falls du diese Karte als Gegenspieler*in spielst, verbreite - nach besten Wissen und Gewissen - Zweifel. Wenn es dir gelingt, jemanden dahingehend zu verführen wird diese*r Mitspieler*in auch zum*r Gegenspieler*in. Wenn er*sie dich enttarnt, bekommt er*sie eine Trumpfkarte.

Role Play, Guardians of the Dictator: EXPECTATION AND DISAPPOINTMENT / ERWARTUNG UND ENTTÄUSCHUNG

Erwartungen - positive oder negative - sind eine Art Schwebestand, der das Verhalten und Erleben bestimmt. Man macht sich Vorstellungen und nimmt Dinge vorweg, die in der Zukunft sind.

*Erwartungen werden oft von Enttäuschungen begleitet. Je mehr man seine*ihre Existenz in das direkte Erleben des Augenblicks gründet, desto weniger Erwartungen.*

Wenn eine neue Idee oder ein neues Projekt zur Welt kommt, mischt sich sofort Erwartung mit ins Spiel. Bei sozialen Interaktionen ist es ähnlich: Man gibt und erwartet dafür etwas. Oft folgt Enttäuschung unmittelbar auf den Fuß ...

Der*die Wächter*n 'Erwartung' setzt sich ungefragt auf jede Handlung und projiziert fiktive Szenarien, die jeder Grundlage entbehren, sich jedoch als folgerichtig präsentieren. Das Ausmalen der Erwartungen nimmt einen Großteil der Gedankentätigkeit ein, produziert jedoch meist Enttäuschung ...

Leben hat seine*ihre eigenen Pläne. Das bedeutet nicht, dass die Idee, das Projekt oder die soziale Handlung schlecht waren, sondern vielmehr, dass es sich auf ungeahnte Weise entfaltet und wir nicht wissen, auf welche Art es Früchte trägt und wie diese uns nähren ...



Falls du diese Karte als Gegenspieler*in spielst, nähre - nach besten Wissen und Gewissen - Erwartungen. Falls du eine*n Mitspieler*in täuscht, wird diese*r Mitspieler*in auch zum*r Gegenspieler*in. Wenn er*sie dich enttarnt, bekommt er*sie eine Trumpfkarte.

Role Play, Guardians of the Dictator: FEAR AND CONTROL / ANGST UND KONTROLLE

Die ultimative Angst vor Leben oder Tod erzeugt den Wunsch, sich sicher zu fühlen, nicht der Gnade von etwas so Unvorhersehbarem wie dem Leben ausgeliefert zu sein, das Unkontrollierbare kontrollieren zu können.

*Angst ist ein Warnsignal, das auftritt, wenn man sein Territorium verlässt. Es ist eine unvermeidliche Erfahrung, die jede Veränderung begleitet. Mach dich mit der Angst vertraut und der*die Wächter*in verliert seine*ihre Kraft.*

"Mut ist Angst, die man eine Minute länger aushält."

General Patton

Angst ist wie hohe Aufregung. Sie ist ein Alarmsignal, das allen lebenden Wesen eigen ist. Angst beginnt, wenn man das gewohnte Terrain verlässt, ja schon, wenn man nur daran denkt, so etwas zu tun ...

Angst kann einen derart unsicheren, fast nicht aushaltbaren Zustand hervorrufen, den man versucht, unbedingt zu vermeiden. Meist versucht man, mittels Kontrolle, das Unangenehme der Angst nicht erleben zu müssen. Man meint, wenn man eine Situation oder Begegnung kontrollieren würde, wäre man sicher ...

Das Kostbare allerdings - nach dem sich das Herz sehnt - ist ganz sicher nicht in einem sicheren Bereich. Auf dem Weg sich selbst zu erkennen, ist es unvermeidlich mit den Gegenspieler*innen Angst und Kontrolle konfrontiert zu werden. Während alle Vernunft schreit, diesen Weg zu verlassen, setzt das Herz einem Schritt vor dem anderen ...



Falls du diese Karte als Gegenspieler*innen spielst, verbreite - nach besten Wissen und Gewissen - Angst und die Sehnsucht nach Kontrolle. Wenn du eine*n Mitspieler*in verführst, wird er*sie auch zum*r Gegenspieler*in. Wenn er*sie dich enttarnt, bekommt er*sie eine Trumpfkarte.

Role Play, Guardians of the Dictator: GUILT, BLAME AND SHAME / SCHULD UND SCHAM

Vielleicht hat man etwas getan, dass die eigene Würde untergräbt. Das hat Folgen, Schuld und Scham sind wie Schatten, die sich über die Seele legen, wie ein alter Mantel, den sich die Sonne anzieht.

Doch egal, welchen Schaden man angerichtet hat, es kann in jedem Augenblick alle Schuld und Scham getilgt werden, indem man aufrichtig zum Leben sagt: Hier hast du mich, so wie ich bin, einfach so.

Wenn man etwas 'Falsches' getan hat - hauptsächlich im sozialen Umfeld - stellt sich Schuld ein.

Scham kontrolliert wie ein Schäferhund die Grenzen unserer sozialen Interaktionen.

In der menschlichen Gesellschaft erfreut sich auch das 'Blame Game' großer Beliebtheit, in dem man einander - für die eigene missliche Lage - Schuld zuweist ...

Sich schuldig zu fühlen, nimmt einem den Wind aus den Segeln. Es ist schwer, in seine*ihre Kraft zu kommen, wenn Schuld und/oder Scham an einem nagen. Deshalb ist es für den*die Wächter*in und manipulierende Teile der Gesellschaft ein Leichtes, das Individuum klein zu halten, wenn man es sich schuldig fühlen lässt ...

Schamgefühle tauchen auf, wenn das tatsächliche Sosein hinter dem fiktiven Idealbild zurückbleibt. Schamlos wird also, wer unbefangen so ist, wie er*sie ist. Wer sein*ihr Idealbild als fiktiv erkannt hat und sein*ihr Sosein herzlich umarmen kann, ist frei von Scham. Spielen wir mit einem gewissen Maß an Schamlosigkeit, gewinnen wir vorzivilisierte, unkonditionierte Bereiche des Menschseins zurück und eröffnen somit reizvolle Abenteuer ...

Falls du diese Karte als Gegenspieler*in spielst, verbreite - nach besten Wissen und Gewissen - Schuld und/oder Scham. Wenn du eine*n Mitspieler*in verführst, wird er*sie auch zum*r Gegenspieler*in. Wenn er*sie dich enttarnt, bekommt er*sie eine Trumpfkarte.



Role Play, Guardians of the Dictator: INTERPRETING, JUDGING AND COMPARING / INTERPRETIEREN, BEWERTEN UND VERGLEICHEN

Interpretieren, Werten und Vergleichen sind Verhaltensweisen, die meist unbewusst ablaufen und einem fest im Griff des konditionierten Verstandes halten, man verfängt sich damit unweigerlich in den Geschichten im Kopf.

Wie alle unbewussten Verhaltensweisen endet ihre Macht im Morgen des Bewusstseins. Wenn man die Ergebnisse ihrer Werke kennt, kann man sich leichter für freie, direkte Erfahrung entscheiden.

Der konditionierte Verstand - Festung der Wächter*innen - ist ständig am Interpretieren der Realität. Wohin man auch geht, auf was man auch trifft, die Wächter*innen 'Werten oder Vergleichen' sind sofort zur Stelle ...

Auch wenn es sich manchmal lustig anfühlt, Menschen und Situationen aufgrund ihrer Erscheinung zu bewerten, ist es dennoch immer ein verletzender Akt, entweder zu sich selbst oder zu Anderen. Ego liebt es, sich entweder unterlegen oder überlegen zu fühlen ...

Interpretationen, die auf Werten oder Vergleichen basieren, führen zu einer verzerrten Wahrnehmung der Realität. Finde einen Ort in dir, in dem alles so sein darf, wie es ist, in dem alle Wesen oder Situationen so sein dürfen, wie sie sind. Weiche nicht davon ab, auch wenn die Wächter*innen all ihre Macht einsetzen ...

Falls du diese Karte als Gegenspieler*in spielst, versuche die Spieler*innen - nach besten Wissen und Gewissen - in das Spiel von Bewerten und Vergleichen zu ziehen. Wenn du eine*n Mitspieler*in verführst, wird er*sie auch zum*r Gegenspieler*in. Wenn er*sie dich enttarnt, bekommt er*sie eine Trumpfkarte.

Role Play, Guardian of the Dictator: KNOWLEDGE / WISSEN

Wissen kann sich vor dem Eigentlichen aufbauen wie ein unüberwindliches Hindernis, denn es kleidet das Wunder in etwas Bekanntes, das kaum mehr Beachtung verdient.

"Ich weiß, dass ich nicht weiß" sagte Sokrates und meinte damit die Entlarvung des Scheinwissens über das bewusste Nichtwissen hin zur überpersönlichen Intelligenz des Lebens.



"Wenn Sie einem Kind den Namen des Vogels beibringen, wird es nie wieder den Vogel sehen."

Jiddu Krishnamurti

Sobald man glaubt, etwas zu wissen, seinen Namen zu kennen, wird es konzeptualisiert. Man sieht es nicht mehr als einzigartiges Phänomen, sondern nurmehr als etwas Gewohntes. Etwas zu wissen, vertreibt die Magie des direkten Erlebens ...

Wenn du dich gar nicht erst auf direktes Erleben einlassen willst, weil du glaubst, den Ausgang der Handlung bereits zu kennen, hat diese*r Wächter*in bereits gewonnen ...

Es gibt in TINTENSTROM weder gute noch schlechte Karten, so kann auch 'Wissen' seine guten Eigenschaften entfalten, es bringt Erkenntnisse mit sich, schneidet durch Illusionen und führt aus der Verstrickung zu der feinen Stimme tief im Inneren, die weiß, was wahr ist ...

Falls du diese Karte als Gegenspieler*in spielst, agiere - nach besten Wissen und Gewissen - so, als würdest du schon alles wissen. Wenn du eine*n Mitspieler*in täuscht, wird er*sie auch zum*r Gegenspieler*in. Wenn er*sie dich enttarnt, bekommt er*sie eine Trumpfkarte.

Role Play, Guardian of the Dictator: NOT YET / NOCH NICHT

Es gibt die Möglichkeit, den Strömen des Seins den Schlüssel zum Herzen zu geben, ganz Heimat zu sein, für das Namenlose und etwas sagt: 'Noch nicht.'

*'Noch nicht' ist eine*r der cleversten Wächter*innen, er vermittelt ständig das Gefühl 'noch nicht' ganz zu sein, als würde immer etwas fehlen und lässt einem so das Paradies im Moment vergessen.*

Bei 'noch nicht' geht es zum einen um Verzögerung, um Aufschub. Wir wissen eigentlich alle tief im Inneren, was gut für uns ist, sind jedoch aus unterschiedlichen Gründen 'noch nicht' bereit dafür ...

Zum anderen vermittelt diese*r Wächter*in des*der Diktator*in, fast ständig das Gefühl, etwas würde fehlen, das 'noch nicht' hier wäre, und verursacht dadurch ein stetes Gefühl des leichten Unbehagens, weil der Moment ja nicht vollkommen sein kann, wenn etwas fehlt ...



So finde heraus, was du wirklich willst und dann geh dafür. Sei radikal. Glaube deinem konditionierten Verstand kein einziges Wort, orientiere dich nach deinem Herzen ...

Falls du diese Karte als Gegenspieler*in spielst, versuche die Spieler*innen - nach besten Wissen und Gewissen - entweder zu einer Verzögerung zu bringen, ihnen einzureden, dass etwas fehlen würde oder alles beide. Wenn es dir gelingt, wird diese*r Mitspieler*in auch zum*r Gegenspieler*in. Wenn er*sie dich enttarnt, bekommt er*sie eine Trumpfkarte.

Role Play, Guardian of the Dictator: REMORSE / SCHLECHTES GEWISSEN

„Schlechtes Gewissen“ will, dass man anders sein sollte. Entspricht man den Forderungen nicht, die man an sich selbst stellt oder die von der Umwelt erwartet werden, meldet sich das schlechte Gewissen. Man sollte entsprechen.

Geht man mit dem Entsprechen der Konditionierung unbewusst um, läuft man in automatischen Bahnen, was auf Dauer unbefriedigend ist. Im bewussten Umgang damit, öffnen sich die freien Möglichkeiten des Augenblicks.

Schlechtes Gewissen lässt einem über vergossene Milch klagen. Diese*r Wächter*in plagt einem mit finsternen Gedanken wie, man hätte anders handeln sollen, hätte es nicht soweit kommen lassen sollen, hätte sich anders entscheiden sollen, hätte es besser wissen müssen ...

Gewissensbisse nagen an dir, bilden fiktive Szenarien - in dramatischer Inszenierung - wie du es leider versemmt hast. Meistens, wenn man sich in dunklen Gedankenwolken wälzt, geht es um eine Interpretation dessen, was man erlebt hat. Interpretationen sind immer nur Versionen, nie die Wahrheit ...

Wie alle Wächter*innen des*r Diktator*in ist auch schlechtes Gewissen nicht real und verpufft wie ein Gespenst, wenn es entlarvt wird. Was übrig bleibt, ist deine Freude hier zu sein und jene Erfahrungen zu sammeln, wegen derer du gekommen bist, jenseits von richtig oder falsch ...



Falls du diese Karte als Gegenspieler*in spielst, verbreite - nach besten Wissen und Gewissen - schlechtes Gewissen. Wenn es dir gelingt, jemanden zu täuschen, wird diese*r Mitspieler*in auch zum*r Gegenspieler*in. Wenn er*sie dich enttarnt, bekommt er*sie eine Trumpfkarte.

Role Play, Guardian of the Dictator: SERIOUSNESS / ERNSTHAFTIGKEIT

Zum einen bezeichnet 'Ernsthaftigkeit' die Schwere und Anstrengung, die damit einhergeht, wenn Spiel und Leichtigkeit verschwinden und man sich in konditionierten Mustern verfangen hat.

Zum anderen durchbricht sie Oberflächlichkeit und verhilft, sich einer Sache wirklich anzunehmen. Ernsthaftigkeit geht in die Tiefe, geht den Dingen auf den Grund, bleibt dran, solange es notwendig ist.

"Endgültige Ernsthaftigkeit ist nicht ohne eine Dosis Humor."

Dietrich Bonhoeffer

Ernsthaftigkeit ist der Endgegner in TINTENSTROM Edition 1. Man erkennt ihn klar, wenn eine Situation plötzlich ernst wird. Jemand übersieht einem, man ist bei einer Party nicht eingeladen und plötzlich wird die Lage ernst, man ist gefangen in finsternen Gedanken ...

Sobald sich dein Leben ernst anfühlt, steht dir diese*r Wächter*in des*der Diktator*in gegenüber. Deine Spielaufgabe ist Leichtigkeit zu finden. Leichtigkeit findet sich jedoch nicht im Wegschieben des Schwierigen oder in dessen Verleugnung ...

Wirkliche Leichtigkeit ist in der tiefen Akzeptanz des Herzens, die weiß, dass sich Leben manchmal schwer anfühlt, ungerecht, hart, wild und dennoch damit zu tanzen beginnt ...

Falls du diese Karte als Gegenspieler*in spielst, verbreite - nach besten Wissen und Gewissen - Ernsthaftigkeit. Wenn du eine*n Mitspieler*in verführst, wird er*sie auch zum*r Gegenspieler*in. Wenn er*sie dich enttarnt, bekommt er*sie eine Trumpfkarte.



Role Play, Guardian of the Dictator: SLEEP / SCHLAF

Schlaf nicht wieder ein. Der Morgenwind vertraut dir Geheimnisse an. Schlaf nicht wieder ein.

Verlange das, was du wirklich willst. Schlaf nicht wieder ein.

Menschen gehen vorwärts und rückwärts über die Schwelle, wo die zwei Welten sich treffen.

Die Tür ist rund und offen. Schlaf nicht wieder ein.

Rumi

Wenn wir uns im Zustand der Unbewusstheit befinden, bezeichnet das die mystische Tradition der Sufis als Schlaf. Solange sich Menschen des gegenwärtigen Augenblicks und sich selbst nicht bewusst sind, schlafen sie ...

Im unbewussten Zustand befinden wir uns hauptsächlich in einer Art Gedankentrance, in der wir vollkommen mit dem Inhalt der Gedanken identifiziert sind. Deine Aufgabe ist es, bewusst bei deinem stillen Wesen zu bleiben, verbunden mit deinem Körper und dem Hier und Jetzt ...

Bleibe wachsam, denn die Wächter*innen sind stets bereit, dich in Schlaf zu hüllen. Sie benutzen dafür alles, was ihnen dienlich ist, auch scheinbar positive Gefühle, um dich wieder in die Matrix der Gedanken einzuspinnen ...

Falls du diese Karte als Gegenspieler*in spielst, versuche die Spieler*innen - nach besten Wissen und Gewissen - in Unbewusstheit zu hüllen. Wenn es dir gelingt, wird diese*r Mitspieler*in auch zum*r Gegenspieler*in. Wenn er*sie dich enttarnt, bekommt er*sie eine Trumpfkarte.

Role Play, Guardian of the Dictator: WORRY / SORGEN

Sich Sorgen zu machen, kann einen Großteil mentaler Beschäftigung beanspruchen, die sich hauptsächlich um Dinge dreht, die noch passieren könnten.

Der konditionierte Verstand kreierte die abenteuerlichsten Versionen, die alle nicht wahr sind. Würde man ihnen Gehör schenken, bleibt man im Alten, ignoriert man sie, öffnet sich das Neue.



Der konditionierte Verstand regiert ihre Wesen, wie ein*e Diktator*in mit eiserner Faust. Hier gibt es keine Gnade, hier findet der Holocaust statt oder man lässt Flüchtlinge im Meer ertrinken. Wobei es immer fürchterlich rationale Gründe gibt, warum das so sein muss ...

Der*die Diktator*in verfügt über ein ausgeklügeltes System von Wächter*innen, die für ein gewisses Mass an Furcht sorgen, denn damit lässt sich gut Macht erhalten. Die Wächter*innen 'Sorgen' verbreiten immer das Gefühl, etwas könnte schief gehen, etwas Schreckliches wird passieren, wenn man nicht alle Vorkehrungen trifft, um es zu verhindern ...

Wie immer gilt den Einflüsterungen der Wächter*innen keine Beachtung zu schenken, denn sie sind sowieso nicht wahr. Die Wahrheit ist nicht in deinen Gedanken, nicht in der Vergangenheit und nicht in der Zukunft, sie ist überall HIER in diesem Moment ...

Falls du diese Karte als Gegenspieler*in spielst, verbreite - nach besten Wissen und Gewissen - Sorgen und Furcht. Wenn du eine*n Mitspieler*in täuscht, wird er*sie auch zum*r Gegenspieler*in. Wenn er*sie dich enttarnt, bekommt er*sie eine Trumpfkarte.

Role Play: HANGED MAN / DER GEHÄNGTE

'Der Gehängte' sieht die Welt verkehrt herum. Vielleicht ist dein Verständnis des Lebens noch nicht vollständig und eine Verschiebung der Wahrnehmung könnte ermöglichen, das Gesamtbild zu sehen. Eigentlich weiß man nichts sicher, außer der Tatsache, dass man existiert. Der Wahrheit gegenüber offen zu sein, ist eine Einladung für das Leben, seine Geheimnisse zu zeigen.

Odin hat sich - mit der dazu notwendigen Geduld - neun Tage kopfüber an der Weltenesche Yggdrasil aufgehängt, um die Welt aus einem anderen Blickwinkel zu betrachten. Ein anderer Blickwinkel auf dieselbe Sache öffnet den Weg zur Freude ...

Blickwinkel sind relativ, denn man weiß nicht, wofür etwas gut ist. An den Geräuschen des Waldes in der Nacht erkennt man noch nicht, welche Blüten er am Morgen hervorbringen wird ...



Wenn wir zu lange den Blick darauf gerichtet halten, was wir noch wollen und wünschen, fühlt sich die Welt bald immer härter und gnadenloser an. Genauso gut können wir sehen, was bereits in Fülle hier ist, was wir schon haben und es feiern ...

Role Play: HERMIT / EINSIEDLER*IN

*Der*die Eremit*in lässt sich auf die Welt ein, bleibt jedoch ganz bei sich angebunden und verliert sich nicht in deren Verstrickungen. In sich entdeckt er*sie alles Wesentliche.*

Der*die Eremit*in weiß, wann es Zeit ist, sich zurückzuziehen. Er*sie sucht einen Ort und genügend Zeit, um nach innen zu sehen. Manche Eremit*innen wählen eine bestimmte Methode (Meditation) oder Umgebung (Natur, Kloster), die sie dabei unterstützt ...

Es genügt ein einfacher Ort, ohne Störungen oder Ablenkungen, an dem man sich auf sich selbst und das Leben einlassen kann. Man braucht keine besonderen Fähigkeiten, außer Bereitschaft und der Neugier seine*ihre aufrichtige Offenheit kennenzulernen ...

Der*die Eremit*in sollte auch auf heftige Auseinandersetzungen vorbereitet sein, wenn er*sie die Absicht verfolgt, sich in der mystischen Quelle neu zu erkennen. Wenn du diese Karte gezogen hast, könnte das bedeuten, dass für dich Eremitenzeit gekommen ist ...

Role Play: KING/QUEEN / KÖNIG*IN

*Der*die König*in steht dafür ganz in seiner*ihrer Kraft zu sein. Ein*e König*in weiß, es ist nicht seine*ihre Kraft, sondern die Kraft der Existenz an sich, die durch ihn*sie wirkt.*

„Verleugne niemals deine eigene Majestät.“

H.W.L.Poonja

Dem*der König*in geht es nicht um Macht im Außen, er*sie wurde vom inneren Königreich erwählt. Der*die König*in, wird in dem Moment zum*r König*in, in dem die Welt weich wird und er*sie ins Unbekannte, ja ins Unmögliche eintritt ...



Der*die König*in thront im Augenblick, in der Öffnung der Welt. Er*sie sitzt sowohl im Staub, wie im Schloss - nur den Sternen ergeben - in die Pforten des inneren Königreichs leuchtend, für all jene, die da eintreten mögen ...

Wenn du diese Karte gezogen hast, ruft dich deine majestätische Natur. Der*die König*in öffnet sich der Weite des Tages und der Nacht total, tritt der Unendlichkeit gegenüber und schreckt vor keiner Größe zurück, auch nicht vor der Eigenen ...

Role Play: LOCAL/GUEST / EINHEIMISCHE*R/GAST

*Falls du gerade in deiner Heimat bist, stell dir vor, du wärst nur zu Gast hier, oder auf der Flucht. Wenn du gerade zu Gast in diesem Land bist oder auf der Flucht, stelle dir vor, du wärst ein*e Einheimische*r.*

Der*die Einheimische hat den Vorteil des Verwurzelten, Angestammten, einer selbstverständlichen Anwesenheitsberechtigung die eine gewisse Sicherheit bietet ...

Der Gast ist 'anders', spricht vielleicht nicht dieselbe Sprache, hat einen anderen kulturellen Hintergrund, ist eventuell nicht freiwillig in einem ihm*ihr fremden Land. Wenn du diese Karte gezogen hast, muss es jedoch nicht nur einen örtlichen Bezug dazu geben, man kann in unterschiedlichen Bereichen, z.B. in Beziehungen, oder im Arbeitsumfeld das Gefühl haben, bloß Gast zu sein ...

Andererseits sind wir alle Gäste des Lebens, eines*r Gastgeber*in, so grenzenlos generös, unglaublich freilassend und geduldig. Die Tatsache der Existenz, dieses 'ich bin', ist eingebettet und gehalten im lebendigen Grund, eingeboren in die Gesetze der Gestirne, empfangen als Gast des Namenlosen ...

Role Play: LUCIFER / LUZIFER

Luzifer beugt sich nicht dem Willen Gottes und bleibt somit der ewige Verführer. Wo auch immer der Mensch sich dem Heiligen zuwendet, bietet Luzifer all seine Tricks auf!



"Geh hinter mich, Satan." (Mt 16,23) sagte Christus, als Luzifer ihn von seinem Weg anzubringen versuchte. Um die Bereiche jenseits des konditionierten Verstandes zu erkunden, braucht es diese Fähigkeit.

„Ich sah den Satan vom Himmel fallen wie einen Blitz“ .

Lukas (10,18)

Luzifer, der zweite der Erzengel - Gottes liebster Sohn - zettelte eine Rebellion im Himmel an, als er versuchte sich Gott gleichzustellen und seinen Befehlen nicht Folge zu leisten. Daraufhin stürzte er als fallender Engel in den Abgrund. Luzifer ist der stolze Engel, der sich nicht Gottes Willen beugt ...

Luzifer steht für Versuchung, Laster und Besessenheit. Ist es mit der eigenen Disziplin und Selbsterkenntnis nicht weit her, hat Luzifer leichtes Spiel und hüllt die Seelen in dunkle Trance, wo sie sich selbst quälen, gefangen in ihren Wünschen und Süchten ...

Wenn das Netz der Dunkelheit reißt und du so etwas wie Stille spürst, dann bleib da, zieh darin ein, wie in dein zu Hause. So gewinnst du den Himmel zurück. Sammle die Momente innerer Stille, wie das Kostbarste, dass du kennst. Bleibe in der frischen Stille, nicht in einer Erinnerung davon ...

Falls du diese Karte als Gegenspieler*in spielst, führe deine Mitspieler*innen - nach besten Wissen und Gewissen - in Versuchung. Wenn du eine*n Mitspieler*in täuscht, wird er*sie auch zum*r Gegenspieler*in. Wenn er*sie dich enttarnt, bekommt er*sie eine Trumpfkarte.

Role Play: MALE, FEMALE, THIRD / MÄNNLICH, WEIBLICH, DRITTES GESCHLECHT

Die Geschlechter haben sich im Laufe der Zeit viel vorzuwerfen und viel zu verdanken. Wähle für die Dauer des Spiels ein Geschlecht, das nicht dein eigenes ist. Beziehe auch das dritte Geschlecht mit ein.

Wenn du diese Karte gezogen hast, geht es um die Rolle des jeweilig anderen Geschlechts. Welche unterschiedlicheren Blickpunkte auf dieselbe Sache könnte es geben?

Frauen und Männer haben sich im Lauf der Zeit immer wieder verletzt und beschenkt. Es gibt genügend Gründe sowohl für Abneigung wie für Zuneigung ...



Auch diese Karte kann mehrfach interpretiert werden. Vielleicht geht es um deine eigenen männlichen und weiblichen Anteile oder welche dieser Anteile du, in welchen Systemen lebst? Mars, Venus und eine dritte Option erwarten dich. Verschiedene Planeten mit unterschiedlichen Lebensbedingungen. Wie werden Frauen angesehen oder behandelt? Wie Männer? Wie Transgenders?

Wie fühlt es sich an in ihren Schuhen zu gehen? Versuche dich, für die Dauer des Spiels, in die jeweilig andere Seite der Medaille zu versetzen und die Welt aus ihrem Blickwinkel zu sehen. Wie würde ein*e Schauspieler*in an diese Aufgabe herangehen?

Role Play: MNEMOSYNE

„Stell dir vor, es existiert im Verstand ein Block aus Wachs. Und wenn wir uns an etwas erinnern wollen, dann wird das Wachs diese Eindrücke aufnehmen, wie von dem Siegel eines Rings.

Wir können uns erinnern, was eingepägt ist, solange das Bild dauert, aber wenn wir keinen Zugang mehr dazu haben, dann vergessen wir und wissen es nicht mehr.“

Platon

"Wenn aber sich zur Erde neigt der Beste, eigen wird dann Lebendiges, und es findet eine Heimat der Geist."

Hölderlin

Die Nachtigall, die tagsüber nur mit halber Kraft singt - weil sie die Nächte durchmacht - erinnert dich, wie der Wind der durch den Blätterschatten streift oder die Vögel, die den abendlichen Fluss entlang fliegen, an das stille Geheimnis in Dir ...

Mnemosyne ist die Mutter der Musen, die Göttin der Erinnerung. Sie lässt uns nicht vergessen, wer wir sind. Und fällt es uns wieder ein, wird diese kaum wahrnehmbare Erinnerung stärker, als alle Ablenkungen und Versuchungen ...



Mnemosyne ruft uns wach, genau hinzusehen, nichts anderem zu glauben - denn nichts anderes ist wahr - als dieses tiefste, stille Wissen im Inneren und damit zu bleiben, bis zu einem goldenen Moment der Erinnerung ...

Role Play: NAPOLEON

Wähle eine historische Figur, die dich beeindruckt. Was hat sie verwirklicht? Wofür steht sie?

Was repräsentiert sie für dich?

Seit den ersten Menschen haben immer wieder Persönlichkeiten Außergewöhnliches vollbracht. Sei es der Mut eines attischen Kriegers, die visionäre Leidenschaft Van Goghs, der klare, menschliche Blick Hannah Arendts, das politische Geschick Gandhis, die Eleganz Martha Grahams, etc.

Wenn du diese Karte gezogen hast, wandere mit deinem inneren Blick durch die Zeiten und lasse einige historische Persönlichkeiten vorbeiziehen. Wähle eine Persönlichkeit, die dich fasziniert, als Rolle für das Spiel ...

Versuche die Qualität, die sie personifiziert hatte, selbst zu verkörpern, um sie besser kennenzulernen. Wenn wir etwas in jemand anderen bewundern, kann dies auf eine Eigenschaft in uns weisen, die jetzt mehr ins Leben dringen will. Lebe diese Eigenschaft für die Dauer des Spiels ...

Role Play: OLD AGE / ALTER

Das Ende der irdischen Reise bringt bestimmte Eigenschaften mit sich: was ist wirklich wichtig? Was möchte ich noch erleben?

Wenn du diese Karte gezogen hast, stell dir vor, du trittst bald vor den Vorhang. Das Leben geht wie immer seinen Gang, doch für dich ist es besonders eindrücklich. Nimm alles noch mal tief in dir auf ...

Es ist nicht deine Show, es ist die Show des Lebens. Zeige dich den Winden des Südens und des Nordens und des Ostens und des Westens. Zeige dich mit deinen Wunden und deinen Triumphen ...



Zeige dich mit deinen Ängsten, auch wenn du die ganze Welt damit füllen könntest, und zeige dich mit all deiner Liebe. Verneige dich, wie ein*e Schauspieler*in vor dem letzten Applaus ...

Role Play: OUTSIDER / AUßENSEITER*IN

*Der*die Außenseiter*in richtet sich nach seinem*ihrem Stern. Er*sie folgt dem, was er*sie tief im Inneren als wahr erkennt.*

"Wer nicht in die Welt zu passen scheint, der ist immer nahe dran, sich selbst zu finden."

Hermann Hesse

Die Vögel zwitschern anders für den, der nirgendwo hinmuss, die Sonne ist eine andere, wenn sie die Kühle der durchwachten Nacht vertreibt und der Wind, der trockene Blätter über den Asphalt kratzen lässt, bedeutet die Welt ...

Der*die Außenseiter*in hat sich seine*ihre Rolle meist nicht ausgesucht, er*sie kommt nicht klar mit der Konsensrealität der Gesellschaft. Daraus können Einsamkeit resultieren und das Gefühl, nicht dazu zu gehören ...

Lernt der*die Außenseiter*in zu sich zu stehen und seine*ihre Einzigartigkeit zu leben, entwickelt sich ein Geschenk außerordentlicher Güte. In der Träne des*der Außenseiter*in spiegelt sich das Antlitz des nackten Lebens ...

Role Play: PEGASUS, MINOTAURS, PIXIES AND CO. / PEGASUS, MINOTAUREN, KOBOLDE UND CO.

Was tummelt sich in parallelen Welten? Pegasus, Minotauren, Kobolde, Meerjungfrauen, Feen und Co. treiben ihr Spiel. Wähle eine mythologische Figur, die dich fasziniert.

Die Museen und Geschichten unserer Kulturen sind voll von fantastischen Gestalten, menschenähnliche Wesen mit Flügel tauchen in fast zu jeder Zeit auf, Menschen mit Pferdekörpern, Stiere mit Menschenleibern, Schwäne mit Frauenköpfen, Mischwesen aller Arten bevölkern die Welt ...



Was im vorchristlichen Pantheon real war, ist noch immer Teil unseres kollektiven Unterbewusstseins. Kunst bezeugt in prächtiger Vielfalt die Existenz dieser Geschöpfe in unserem Inneren. Ist der Chef mit dem hochroten Kopf etwa ein Minotaurus, der durch sein auswegloses Labyrinth stapft?

Züngeln Gedanken gerade wie wütenden Schlangen am Haupt der Medusa, die nur ein Spiegel zum Schweigen bringen kann? Wenn du diese Karte gezogen hast, spüre nach, welche mythologische Figur, du während des Spiels gerne sein magst und erlebe die Welt in seinen*ihren Schuhen ...

Role Play: POWER ANIMAL / KRAFTTIER

In indigenen Traditionen gibt es den Begriff des Krafttiers. Es verbindet sich mit der Person, schützt und stärkt sie in herausfordernden Zeiten und verleiht der Person die jeweiligen animalischen Eigenschaften. Was ist dein Krafttier?

Jedes Tier verkörpert bestimmte Eigenschaften oder hat besondere Fähigkeiten. Aus den indigenen Traditionen kommt der Begriff des Krafttiers, welches den*die Spieler*in auf ihrer Aufgabe begleitet ...

Wenn du diese Karte gezogen hast, finde einen stillen Moment, wende dich nach innen und schau, welches Tier aus deiner inneren Höhle auftaucht. Es sollte in der Lage sein, dich auf deiner Reise zu begleiten und zu schützen. Sieh, welche seiner*ihre Eigenschaften, du brauchen würdest. Das erste Tier, das vor deinem inneren Bildschirm erscheint, ist das Richtige ...

Du kannst dein Power Animal am besten kennenlernen, indem du es verkörperst, als bloß mentales Konzept ist es nicht hilfreich. Versuch dich, in das Tier hineinzusetzen, fühle seine*ihre Bewegungen, seinen*ihren Trieb, Hunger, Kraft und Mystik ...

Role Play: REBEL / REBELL*IN

"Der einzige Weg mit einer unfreien Welt umzugehen, ist, selbst so absolut frei zu werden, dass allein deine Existenz ein Akt der Rebellion ist."

Albert Camus



Der*die Rebell*in liebt den freien Raum, in dem das Leben in seiner*ihrer wilden Regentschaft pulst. Er*sie meint jene Freiheit, in der jedes Wesen und jedes Ding ursprünglich sein darf. In der die Strahlkraft der Sonne nicht vermindert ist und der sanfte Regen in klaren Raum fällt ...

Der*die Rebell*in folgt dem, was er*sie tief im Inneren als wahr erkennt und steht dafür ein, auch wenn niemand darin übereinstimmt. Er*sie erkennt instinktiv die Gegner der Freiheit in all ihren Verkleidungen: Kontrolle, Manipulation, dominantes Ego, Fundamentalismus, totalitäre Regime, etc.

Der*die Rebell*in weiß, einer freien Gesellschaft kann man keine fundamentalistische Ideologie aufzwingen. Das würde einfach am Wert der Freiheit abperlen, würde verdunsten im Glanz des Seins ...

Role Play: SHADOW / SCHATTEN

Der Schatten unsere Psyche ist voll ungeliebter Kinder, nicht nur unsere eigenen, sondern auch die des kollektiven Unterbewusstseins. Für jeden Christen gibt es einen Antichristen.

*Die gute Nachricht: Die ungewollten Kinder wünschen sich Erlösung. Der konditionierte Verstand kennt darauf keine Antwort, das mitfühlende Herz hingegen öffnet seine*ihre Arme.*

Im Schatten tummeln sich die ungewollten Aspekte deines Selbst. Sinnlosigkeit hockt dort und wartet auf ihren Einsatz, sowie Bitterkeit, Schwermut und Abscheu. Sobald sie Gelegenheit finden, kriechen sie hervor und verdunkeln dein Erleben ...

Wenn sie aktiv sind, scheint dein Leben keinen Sinn zu machen, es ist weit und breit keine Freude in Sicht. Meist gesellen sich noch Schuld (Etwas stimmt wohl nicht mit mir) und Scham (Ich habe es auch nicht besser verdient) dazu ...

Kriecht die Hässlichkeit an die Oberfläche wie eine finstere Kröte, ist es nicht persönlich. Es ist, was Kröten tun. Und du weißt, wie man sie erlöst, du hast es schon als Kind gelernt: Die Kröte braucht einen deiner sanften Küsse und alles verwandelt sich ...



Falls du diese Karte als Gegenspieler*in spielst, verbreite - nach besten Wissen und Gewissen - Sinnlosigkeit und Abscheu. Wenn du eine*n Mitspieler*in verführst, wird er*sie auch zum*r Gegenspieler*in. Wenn er*sie dich enttarnt, bekommt er*sie eine Trumpfkarte (oder einen sanften Kuss).

Role Play: SHAMAN / SCHAMAN*IN

*Schaman*innen sind Heiler*innen. Sie können sowohl Spirit, Mensch, Tier, Pflanze oder Mineral sein. Sie leben sowohl in dieser, als auch in parallelen Dimensionen und vermitteln zwischen den Welten.*

Der*die Schaman*in ist nicht nur mit der einen psychologischen Persönlichkeit verbunden, in die er*sie geboren wurde, sondern mit dem zeit- und raumlosen Stille, welche sowohl in allen Lebensformen, als auch darüber hinaus existiert. Schaman*innen sind Reisende der Stille und somit auch Gestaltwandler*innen ...

Der*die Schaman*in richtet sich nach der 'inneren' Struktur der Welt. Während die äußere, alltägliche Struktur mit Sinnen und Verstand erfahrbar ist, orientieren sich Schaman*innen an der inneren Stille, in der eine andere Fähigkeit des Menschen am Werk ist, welche ihn zu einem magischen Wesen macht ...

Der*die Schaman*in sieht mit den Augen der Stille und hört mit ihren Ohren. Mittels innerer Stille halten die Schaman*innen die Welt an, kehren somit zum wahren Wesen des Menschen zurück und sind deshalb zu Meisterwerken der Wahrnehmung befähigt, die den rationalen Vorstellungen widersprechen. Hast du diese Karte gezogen, geht es darum, Momente innerer Stille anzusammeln ...

Role Play: SHIVA

Shiva manifestiert sich als der Zerstörer und ist damit auch Ursache der Schöpfung, denn ohne die Zerstörung des alten Zyklus kann keine neue Schöpfungsperiode entstehen.

Inmitten der Zerstörung kennt man das Neue noch nicht, doch beginnen sich hier bereits kreative Kräfte zu sammeln. Shivas Trommelklang drängt den Menschen zur Vervollkommnung.



In der Mythologie gilt Shiva als Außenseiter unter den Göttern: wild, den ganzen Körper mit Asche eingerieben, durch seine äußere Erscheinung ebenso wie durch sein Verhalten oft anrühlich. In der hinduistischen Dreieheit, der „Trimurti“, verkörpert er Zerstörung ...

Sein rasender kosmischer Tanz symbolisiert eine totale Zerstörung, bei der das gesamte Universum zu Ende kommt. Er tanzt aber auch den freudigen Tanz, damit daraus eine neue Schöpfung entsteht ...

Manchmal ist es nötig, die Ordnung der Welt, wie wir sie kennen, zu zerstören, um sie durch eine andere Art Verständnis der umgebenden Welt zu ersetzen. Durch die Zerstörung beginnen bereits Elemente einer - noch fremden - Erkenntnis wirksam zu werden ...

Falls du diese Karte als Gegenspieler*in spielst, bringe - nach besten Wissen und Gewissen - das Element von Zerstörung in das Spiel. Wenn du eine*n Mitspieler*in täuscht, wird er*sie auch zum*r Gegenspieler*in. Wenn er*sie dich enttarnt, bekommt er*sie eine Trumpfkarte.

Role Play: SUPERHERO / SUPERHELD*IN

*Superheld*innen verfügen über besondere Kräfte. Welche Deiner Eigenschaften entwapfnet die Dunkelheit? Was ist deine Superkraft?*

Freiheit und Kontrolle sind ewige Kontrahenten, wie Licht und Dunkelheit. In Mythen und Geschichten gab es seit jeher eine*n Erzschor*in und eine*n Held*in. Der*die Held*in verfügt meist über eine spezielle Kraft, die ihm im Kampf gegen die Dunkelheit beisteht ...

Was ist deine 'Superkraft'? Welche deiner Kräfte oder Eigenschaften besiegt das drohende Übermächtige? Ist es dein Humor, deine Sanftheit, deine Unschuld, oder gar deine Sturheit? Blick zurück in dein Leben, welche deiner Qualitäten hat dir bisher am meisten geholfen? Hol dir diese Qualität jetzt her und verkörpere sie im Spiel ...

Die schönste und mächtigste aller Kräfte ist das Leben selbst, wenn es in dein Sein dringt, wenn es wie eine Superkraft in deine Funktionen fließt und dich 'übernimmt'. Du bist auch noch da, als Zeuge



und siehst, wie das Leben zu einer Person wird. Wenn 'es' dein Herz schlägt, durch deine Augen sieht, deine Erfahrungen macht und zu dir wird ...

Role Play: WARRIOR / KRIEGER*IN

*Der*die Krieger*in kämpft den guten Kampf, welcher sich nicht an persönliche Belange orientiert, sondern darum, die Flamme des Lebens zu schützen. Krieger*innen sind sanft und schonungslos. Krieger*innen lassen sich weder ablenken noch täuschen, sie führen ihr Schwert der klaren Entscheidungen und verteidigen die Wehrlosen und Unschuldigen.*

"Ich wurde zum*zur Krieger*in als ich mich mir selbst zuwandte und begann zuzuhören."

Jeff Foster

Der*die Krieger*in ist in seiner*ihrer Kraft. Er*sie nimmt es mit dem Unmöglichen auf und lässt sich nicht davon abbringen, weder von Zweifel, noch von Ablenkungen ...

Der*die Krieger*in verwendet ihre Kraft, um die Matrix des konditionierten Verstandes zu überwinden, ja sogar das Gesetz von Zeit und Raum ausser Kraft zu setzen, für seine*ihre Absicht ...

Wobei diese Absicht nicht auf ein egoistisches Ziel hinarbeitet, sondern in dem Großen und Ganzen spielt. Der*die Krieger*in nimmt ihren Platz in dem Spiel des Lebens ein, nimmt sich der Aufgabe des Herzens an und lässt sich nicht davon abbringen ...

Role Play: WEREWOLF / WERWÖLF*IN

Du hast ein großes Geheimnis. Etwas Mächtiges, Unkontrollierbares wohnt in Dir.

Bereits in Höhlenmalereien tauchen Wesen auf, die sich in Tiere verwandeln und quer durch die Religionen und Kulturen gibt es Berichte und Abbildungen, die von deren Existenz zeugen ...

Im Menschen wohnen Kräfte, die er*sie nicht mehr kennt und die deshalb als unheimlich dargestellt werden. Ein*e Werwölf*in verkörpert pure Wildheit, als müsste man sich nicht um die Gesetze der Zivilisation kümmern, als dürfte man im Freien leben, barfuß, direkt und lustvoll ...



Der*die Werwölf*in versinnbildlicht den Zusammenstoß von Instinkt und Zivilisation. Der alte Mond weckt Triebe wie ungehemmte Lebendigkeit und Leidenschaft jenseits von moralischen oder ethischen Grenzen ...

Role Play: WRITER / SCHRIFTSTELLER*IN

Im Schreiben lauschen wir den Musen. Im Schreiben bringen wir etwas in Gang. Wir stellen Fragen und bekommen Antworten. Wir finden Worte für das Unaussprechliche.

"Im Anfang war das Wort."

Joh 1.1

Homers Odyssee beginnt mit den berühmten und viel zitierten Versen: Nenne mir, Muse, die Taten des vielgewanderten Mannes ... Homer hat sich das Geschriebene also nicht ausgedacht. Schreiben ist Dialog ...

Der*die Schreibende übersetzt das Vorsprachliche in das Begreifbare, Wiederholbare. Er*sie findet die richtigen Worte. Wenn du diese Karte gezogen hast, könnte dir das Schreiben gerade dienlich sein?

Wenn ein*e Schreiber*in sich die Welt erklären möchte, beginnt er*sie und setzt damit einen Dialog in Gang. Antworten fließen ihm*ihr zu. Der*die Schreibende lernt, den Worten zu vertrauen, die durch ihn*sie in die Welt kommen ...

Role Play: YOURSELF / DU SELBST

Bleibe ganz genauso, wie du bist. Jedes Detail, jede deiner Eigenarten, alles, was dich ausmacht, deine Erfahrungen, deine Vorlieben, deine Abneigungen, alles darf so sein, wie es ist.

Entweder man ist abwesend. In Gedanken. Irgendwo. Wie in einem Bann oder in einem Versteck. Eingesponnen in einer mentalen Geschichte. Der Macht der Geschichte ausgeliefert. Mit teilweise minimalen Vitalfunktionen und dennoch angestrengt ...



Oder man zieht ein in sich selbst. Zieht ein in den Körper, wie in ein lebendiges Haus. Es ist gleichzeitig vertraut und doch auch fremd. Gewohnt und doch unbekannt. Anwesend. Als Wesenhaftes im Tempel der Sinne und Möglichkeiten ...

Ohne Vorstellungen, ohne Vergangenheit. Ohne Ziel. Du selbst auf der Spielwiese. Du selbst herausgetreten aus dem Schattentheater. Deine Anwesenheit bezaubert das, was auch immer gerade ist, mildert jede - auch noch so unmögliche - Situation ...

SILENCE

Stille ist das Zentrum, der Brunnen, die Quelle. Hier erneuert sich die Welt, Lösungen tauchen auf und Verbindungen entstehen.

Stille ist direktes Erleben, ohne mentale Interpretationen. Sie ist nicht die Abwesenheit von Geräuschen, sondern die Anwesenheit, dessen, was ist.

Lässt man die Sonne der Aufmerksamkeit auf das Feld der Stille scheinen, beginnt alsbald die Ernte. Die Geräusche der Welt bespielen den silbernen Himmel und man erntet die stillen Früchte wie Dankbarkeit, Freude und Heimkehr ...

Stille ist kein mentales Konzept, sie ist ein lebendes Wesen. Sobald sich das Individuum hingibt, sinkt es in die stillen Arme des Seins. Sobald es den lärmenden Zug anhält, findet es ihren Einklang und kommt an ...

Stille ist der lebendige Grundzustand des Universums, sie ist intelligent, offen und verfügbar. Sie ist der Geburtsort der sich immer neu erschaffenden Welt. Stille verbindet das Individuum mit seiner*ihrer Quelle, aus ihr entsteht Fragloses, Selbstverständliches, Einfaches ...

SURRENDER

Die Kenntnis davon, Gut und Böse zu unterscheiden, vertrieb uns aus dem Paradies.

Nun tragen wir die psychologische Last der Trennung.



Werden wir 'es' schaffen? Die eingebildete Verantwortung über unser Leben, macht uns schwer zu schaffen. Aufrichtige Hingabe bringt das Verlorene zurück.

Zu viel Geschäftigkeit in der Welt und ihren Verstrickungen macht uns dicht und fest, was Unzufriedenheit mit sich bringt. Durch Hingabe werden wir wieder durchlässiger, transparenter, der Fluss des Lebens kann uns so leichter versorgen ...

In diesen Körpern, in denen sich Angst und Segen mischen, braucht es Hingabe, um auf wahren Grund zu sinken. Hingabe ist gleichzeitig aktiv und passiv. Es geht nicht darum, sich 'irgendwohin' hinzugeben, an etwas, das nicht hier ist, sondern ganz anwesend sein, sich spüren und lauschen ...

Es muss auch nichts passieren oder sich verändern. Das Schönste an Hingabe ist sie selbst. Hingabe ist immer eine gute Idee, wenn man gerade nicht weiter weiß, denn sie öffnet das innere Sehen. Lösungen werden offensichtlich, die das Köstlichste in uns miteinbeziehen.

SYNCHRONICITY / SYNCHRONIZITÄT

Da ist entweder die Annahme, dass Dinge aus bloßem Zufall geschehen oder die Möglichkeit einer Intelligenz, in der alles Miteinander in perfekter Ordnung verbunden ist. Was bewirken diese Annahmen in dir? Für welche entscheidest du dich? Bleib für Synchronizität offen.

Als Synchronizität bezeichnet C.G. Jung Ereignisse, die ohne rationalen Grund miteinander verbunden und aufeinander bezogen sind. Man kann Situationen, Begegnungen oder Ereignisse als Zufallsprodukte betrachten, als bloße Ergebnisse von Ursache und Wirkung oder Vertrauen finden in die - alles Versorgende - Intelligenz des Lebens ...

Wenn man diese Intelligenz untersucht stellt man fest, dass nichts zufällig ist, sondern jedes noch so kleine Detail zwischen Quarks und Planeten einer punktgenauen Ordnung folgt und man einfach nicht wissen kann, welches gegenwärtige Ereignis für das Nächste oder ein anderes bedeutsam sein kann ...



Wenn du diese Karte gezogen hast, lass dich auf das Abenteuer Synchronizität ein, wobei es wichtig ist, nicht zu werten. Beobachte sorgfältig - für die Dauer des Spiels - was dir begegnet, vertraue dem, was in dir auftaucht, und lasse dich von der Intelligenz des Lebens führen, die auf mannigfaltige Art zu dir spricht ...

THE STAR / DER STERN

Die Intelligenz des Lebens führt einen an genau dem richtigen Ort, zu genau der richtigen Zeit, dorthin, wo du jetzt gerade bist. In die Gewissheit, genau hier richtig zu sein.

*Seinem*ihren Stern zu folgen, bedeutet, sich dieser Führung anzuvertrauen, weder dem Zweifel noch einer*m anderen Wächter*in des*der Diktator*in Raum zu geben.*

Es ist wahr, wir haben alles bereits in uns, das wir brauchen. Das Leben bietet uns immer wieder seine Liebe und wir kapieren das so schwer, wir missverstehen es immer wieder. Wir sehen nicht hinter die Mechanik der Dinge, hinter die Vorhänge des konditionierten Verstandes ...

Wir werden ganz klar versorgt, wie Babys an der Nabelschnur und sehen es nicht. Die Kraft, die uns durchströmt, ist nicht unsere. Das Pumpen des Blutes wie ferne Trommeln. Die offenen Fenster des Atems. Der Duft der Nacht. Nichts davon ist unser Verdienst ...

Der Stern, der ohne zu werten, so weise führt, der selbst auf den*die Letzte*n wartet. Verborgen im Mysterium, kocht sein Leuchten die Herzen gar. Sein Funkeln durchdringt die finsterste Ignoranz. Spür den Stern, während du durch den Strom der Ereignisse wanderst, allzeit den Pfad unter deinen Füßen vertrauend ...

THE TOWER / DER TURM

Der Turm ist ein gar mächtiges Gebäude, du kannst viele Leben in seinen Gängen und Räumen wandern, ohne zu bemerken, dass du in einem Gefängnis bist.

Selbst wenn du bemerkt hast, braucht es all deine Fähigkeiten, um einen Ausbruch zu wagen. Deshalb ist die erste Aufgabe in deine Kraft und Anwesenheit zu kommen.



Der Turm symbolisiert das Gefängnis der Gedankenkonstrukte, Weltbilder, Glaubenssätze usw., in das wir Menschen uns selber einspinnen. Befinden wir uns im Turm, sind wir vollkommen identifiziert mit der Welt des konditionierten Verstandes ...

Der Turm ist ein Tempel, der zum Marktplatz wurde, hier es gibt tausende verlockende Angebote und verführerisches Geflüster, sich an etwas zu verkaufen. Der Turm hat einiges zu bieten, Geiles, Bedrohliches, Unterhaltames, doch seine vereinnahmende Tendenz nervt. Viel zu spät erkennt man, dass man wertvolle Zeit darin vergeudet hat ...

Schaut man von Innen auf die Turmwand, sieht man nur eine unlebendige Mauer, wie eine Sackgasse. Lässt man sich davon nicht irritieren und schaut weiterhin darauf - ohne Absicht - aber mit ganzer Aufmerksamkeit wird die Wand lebendig und ehe man sichs versieht, ist der Turm verschwunden ...

THE WORK / DIE ARBEIT

Mach deine Arbeit! Nur so lernst du wirklich. Setz dich damit auseinander, lerne es kenne, stelle es auf die Probe, lass es darauf ankommen.

Durch all die Wiederholungen, die Auseinandersetzungen, durch all die Male, an denen du 'eigentlich etwas anderes machen wolltest', reift etwas Wirkliches heran.

Wenn wir die Arbeit tun, dann kauen wir das so richtig durch, wir wiederholen es, durchdringen es mit allen Sinnen, zweifeln daran, verbinden uns damit, triumphieren und finden uns darin ...

In der Arbeit zeigt es sich, entwickelt sich, beginnt zu kommunizieren. Was immer es ist, dass dich interessiert, du triffst es in der Arbeit. Welche Idee auch immer, in der Arbeit damit, wird sie angreifbar ...

Die Arbeit fordert dich heraus, sie will es wissen, spornt dich an. Auch wenn es bisher nicht geklappt hat, vielleicht beim nächsten Versuch? Auch wenn es noch nie jemand geschafft hat, vielleicht gelingt es diesmal?



TRUST / VERTRAUEN

"Warum sollten Sie Ihre Last tragen, wenn Sie in der Eisenbahn fahren? Sie befördert Sie und Ihre Last, ob Sie sie nun tragen oder ablegen."

R. Maharshi

Vertrauen bedeutet, die eigene Last und das Gewicht der Welt nicht tragen zu müssen. Leg deine Last für die Dauer des Spiels nieder.

„Eigentlich vertrauen wir schon in das Leben. Wir vertrauen darauf, dass wir noch weiter atmen werden, dass unsere Verdauung ihre Arbeit leisten wird, dass unser Herz weiterhin schlägt.“

David Steindl Rast

Vertrauen ist das Gegenteil von Kontrolle. Das Leben kontrollieren zu müssen, ist eine äußerst anstrengende, ja unmögliche Aufgabe und dennoch verbringen wir so viel Zeit damit, meist ohne es zu bemerken ...

Die Gestaltung des eigenen Lebens kann von Freude getragen sein oder Inspiration. Sie kann aber auch von - mehr oder wenig bewusster - Angst angetrieben sein. Angst verlangt nach Kontrolle, nach scheinbarer Sicherheit ...

Vertrauen löst diese Anspannung. Das Gewicht der Anmaßung, alles tragen zu müssen, die Lösung finden zu müssen, schwindet. Vertrauen entsteht wie von selbst, wenn man die Natur des Lebens erahnt, ihre unbedingte Bedingungslosigkeit, ihren unendlichen Pool an Möglichkeiten und überraschenden Wendungen. Indem man vertraut und ihren Einfallsreichtum auf die Probe stellt ...

WHAT DO I REALLY WANT?

Die Frage aller Fragen! Sie bringt Klarheit in Verstrickungen. Sie schneidet durch Illusionen. Sie führt dich von oberflächlichen Wünschen bis tief in die Leidenschaft deines Seins.



Was möchte man erleben? Wem oder was dient man? Wessen Aufträge erfüllt man? Beantwortet man die Frage mit dem konditionierten Verstand erhält man andere Antworten, als wenn man sie dem Herzen stellt ...

Kennt man seine*ihre oberste Priorität nicht, verliert man sich schnell in den Verstrickungen der Welt. Während der Verstand sehr laut argumentiert, braucht es Stille und Aufmerksamkeit für die profunde Antwort des Herzens ...

Es geht darum, sich selbst auf fruchtbaren Grund zu geleiten, Raum zu schaffen für die Frage und die Antwort. Das Herz möchte dich ganz, ein bisschen Hinwendung reicht nicht. Wofür entscheidest du dich? Was willst du wirklich?

WHAT IS THE MOST BEAUTIFUL WAY TO GIVE YOUR GIFT? / WAS IST DIE SCHÖNSTE ART DEIN GESCHENK ZU GEBEN?

Alles, was dich ausmacht, deine Lebensreise, mit all ihren Wundern und Schrecken, Triumphen und Niederlagen bildet ein einzigartiges Muster im Gewebe des Lebens. Dein Geschenk ist, was dir wirklich wichtig ist. Was du tust, ist ganz OK, aber was du bist, ist ein Geschenk.

Erstelle eine Sammlung bedeutender Ereignisse aus deinem Leben. Bedeutende Ereignisse sind solche, die nicht aus planenden Handeln entstanden sind, sondern schicksalhaft oder aus Sehnsucht. Sie änderten jeweils den Kurs deiner Lebensbahn oder stellten zumindest die Weichen dafür ...

Wenn du die Ereignisse sorgfältig betrachtest, ergibt sich daraus ein roter Faden, der sich durch dein Leben zieht. Dieser rote Faden ist eng mit dem Geschenk verknüpft, dass du der Welt gibst ...

Dein Geschenk ist ursächlich damit verbunden, wer du bist und was dir Freude macht. Wenn du diese Karte gezogen hast, geht es darum, herauszufinden, was die schönste Art ist, dein Geschenk zu geben. Das größte Geschenk ist bereits, dass du bist ...



WHAT IS YOUR PASSION? / WAS IST DEINE LEIDENSCHAFT?

Die Wurzel aller Leidenschaft: Ich existiere. Leidenschaft ist das Feuer, das dem Sein innewohnt. Fülle steht in direkten Zusammenhang mit deiner Leidenschaft. Was ist deine Leidenschaft?

Leben liegt eine tiefe Leidenschaft zu grunde: Es liebt zu leben. Es liebt es, sich in allen möglichen Formen selbst zu erleben, sich auszuprobieren und zu feiern. Im Grunde unseres Seins glüht diese Leidenschaft ...

Wir müssen das nicht machen, wir könnten es auch gar nicht machen, wie alle guten Dinge ist Leidenschaft ein Geschenk. Finden wir eine - auch noch so kleine - Spur von Bereitschaft oder Interesse an etwas und gehen dem nach, entwickeln sich bald von selbst Begeisterung, Enthusiasmus und Leidenschaft ...

Wenn du diese Karte gezogen hast, frage dich, was ist deine Leidenschaft? Was zieht dich an? Wir können dem vertrauen, was uns anzieht, es ist fast wie ein körperlich spürbarer Ruf. Der konditionierte Verstand hat keine Ahnung von Leidenschaft, denn sie ist eine lebendige Eigenschaft des Herzens ...

BRIANT ROKYTA

sitzt gern auf Parkbänken und spürt der Kultur nach, die aus der Stille kommt. Er ist vernarrt in die Kommunikation mit dem noch Unbekannten und liebt kreative Entwicklungen. Wie sie sich mit Babyschrittchen, voller Süße, in die Welt trauen und wacker bis in die Unmöglichkeit taumeln.

Briant Rokyta lebt mit Familie in Wien, unterhält dort ein Atelier, das als kreative Brutstätte für diversen künstlerischen Ausdruck und dessen Vermittlung dient und arbeitet als Ganzheitlicher Kunsttherapeut in der Psychosomatik Station einer österreichischen Klinik.

Er findet es hilfreich und freudvoll, mit den Mitteln der Kunst, den Wandel der Leistungsgesellschaft hin zu einer schöneren, integrativeren und verspielteren Welt zu unterstützen.

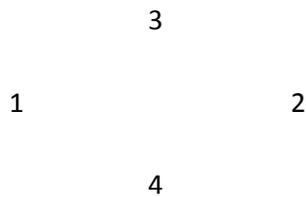


ANHANG

LEGESYSTEME DES TAROT (Quelle: Internet)

Das Kreuz

Wie man eine bestimmte Situation oder ein Thema besser einschätzen kann.

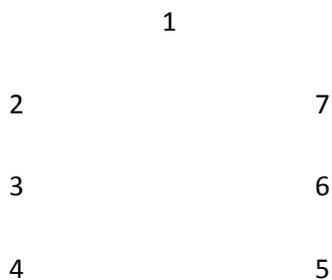


1. Karte Ausgangslage
2. Karte der falsche weg
3. Karte der richtige weg
4. Karte die Lösung und der Weg dorthin

Der Weg

für ein bestimmtes Ziel

Die Karten werden in zwei Säulen gelegt. Ganz oben Karte 1 ist Ausgangssituation. Die linke Säule (2-4) repräsentiert Ihr bisheriges Verhalten, die rechte (5-7) zeigt einen neuen Weg auf. Die Karten 2 und 7 deuten ein bewusstes Verhalten an. Die Karten 3 und 6 stehen für eine unbewusste Einstellung. Und die Karten 4 und 5 repräsentieren die äußere Haltung. Bei dieser Form werden insgesamt 7 Karten gezogen.



Karte 1 steht für Ihr Ziel. Das ist Ihr Thema, darum geht es.



Die zweite Karte zeigt Ihre bisherige Einstellung, was Sie bisher geglaubt haben.

Die dritte Karte spiegelt Ihre Gefühle oder Ihre unbewusste Einstellung wider.

In der vierten Karte erkennen Sie, wie Sie auf die Außenwelt wirken. Vielleicht sehen Sie auch Ihre Fassade.

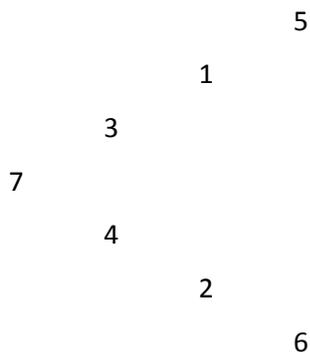
Welche äußere Haltung Sie am besten verkörpern, zeigt Ihnen die fünfte Karte.

Für welche Gefühle sollten Sie sich öffnen? Das sagt Ihnen die sechste Karte.

Welche äußere bewusste Haltung günstig für Sie ist, darüber gibt die siebte Karte Aufschluss.

Entscheidungsspiel

Das Tarot kann Ihnen helfen Tendenzen zu erkennen. Bei dieser Legung werden Ihnen zwei unterschiedliche Wege aufgezeigt. Letzendlich entscheiden Sie, welches der bessere und stimmigere Weg für Sie ist.



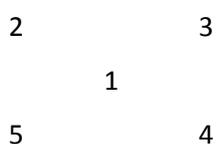
Der erste Weg wird durch die erste, dritte und fünfte Karte veranschaulicht.

Die Karten 2, 4 und 6 geben Aufschluss über den alternativen zweiten Weg.

Die Karte Nummer 7 steht für die Ausgangssituation Ihrer Frage.

Das Planspiel

hilft bei Fragestellungen, wie Sie etwas machen können. Welche Möglichkeiten gibt es z. B. ein Ziel zu erreichen? Wie können Sie beruflich weiterkommen oder sich selbst verwirklichen? Bei dieser Form werden insgesamt 5 Karten gezogen.





Die Ausgangssituation wird durch die erste Karte verdeutlicht.

Die zweite Karte gibt Aufschluss darüber, welche unbewussten Kräfte am Wirken sind.

Gibt es hemmende oder verstärkende Einflüsse von außen? Das sagt Ihnen die dritte Karte.

Auf diese Weise können Sie Ihre Pläne nicht umsetzen - verdeutlicht Ihnen die vierte Tarot-Karte.

Wie Sie Ihr Vorhaben erfolgreich realisieren - darauf gibt die fünfte Karte Hinweise.

Der Blinde Fleck

ist für Situationen geeignet, in denen Sie nicht wissen, wo Sie sich gerade befinden und Erkenntnisse brauchen, worum es eigentlich geht. Die Karten können Ihnen verdeutlichen, wohin Sie Ihre Wahrnehmung richten können. Sowohl innere als auch äußere Punkte Ihrer Persönlichkeit werden beleuchtet. Beim Blinden Fleck werden insgesamt 4 Karten gezogen.

1 4

3 2

Mit der ersten gezogenen Karte bekommen Sie Hinweise auf Ihre Identität: So nehmen Sie sich selbst wahr.

Die zweite Karte symbolisiert den 'Blinden Fleck'. Dieses Verhalten und diese Eigenschaften sehen nur die anderen in Ihnen.

Die dritte Karte beschreibt Ihre verborgene Seite: So sehen Sie sich selbst, teilen dies aber den anderen nicht mit.

Es gibt auch eine Seite, die weder Ihnen selbst noch Ihrer Umgebung bekannt ist. Welche Kräfte dies sind, wird durch die vierte Karte gespiegelt.